LA RIVISTA PER CHI GIOCA GAME BOY
GAME BOY PLANET

*Nel momento in cui scriviamo queste righe siamo ancora dall'altra parte dell'Oceano, nell'assolata California dove ha appena avuto luogo l'edizione 2001 dell'Electronic Entertainment Expo, la fiera mondiale dei videogiochi. Si è trattato di un'esperienza eccezionale per noi, che trovate riassunta nelle pagine dedicate allo speciale, in cui abbiamo cercato di dare spazio principalmente alle notizie e poco alle interpretazioni personali. Vorremmo sapere cosa ne pensate, quindi prendete carta e penna o accendete il computer. Da Los Angeles, quindi, una sensazione forte: il Game Boy Advance è la console portatile del futuro, con prestazioni da fuoriserie e la maneggevolezza a cui siamo abituati; tenete d'occhio i negozi e prenotatelo, perché andrà a ruba!*
*Veniamo ora ai contenuti di questo terzo numero. Ovvio spazio al primo gioco per GBA ad arrivare in redazione, quel Rayman che tanto ci aveva divertito su PSX, per arrivare allo speciale staccabile e collezionabile dedicato all'ultimo nato in casa Nintendo, un lavoro davvero completo realizzato dal vostro Christian Boscolo che, si dice, somigli tanto all'agente Mulder di X-Files.*
*Scorrendo le pagine troverete la conclusione della prima guida completa alle versioni Rosso e Blu di Pokémon, oltre a curate recensioni di Thunderbirds, Road Champs e Rainbow Six, tutti giochi che non dovrebbero mancare nella vostra collezione. Continuamo ad avere bisogno del vostro aiuto e dei vostri consigli; le nostre caselle di posta sono sempre aperte, sia che vogliate scriverci in modo tradizionale che tramite e-m@il: siete liberi di scegliere! Per questo mese è tutto! Alla prossima e buon divertimento!*

*Stefano "Sogliola" Vanini*

# Sommario



## Speciali



## Recensioni



## Rubriche




Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n. 221 del 10/04/2001

EDITORE:
Via Frua,15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

DIRETTORE:
Roy Zinsenheim

MANAGING EDITOR:
Claudio Somazzi

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci

GAME BOY PLANET

CHIEF EDITOR:
Roy Zinsenheim
roy@gamearena.it

PUBLISHING EDITOR:
Walter Minucci
minucci@gamearena.it

PROJECT COORDINATOR:
Stefano Vanini
sogliola@gamearena.it

ART DIRECTOR:
Cristian Ghezzi
ghezzi@gamearena.it

ART TEAM:
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

CONTRIBUTORS:
Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Laura Colombo, Lucio Prosperi, Massimo Losa, Christian Boscolo, Luca Di Bella

IMPIANTI PRESTAMPA
Grafotitoli & Bassoli - via G. Carducci, 221- Sesto San Giovanni (Mi)

STAMPA
Roto 2000
via L. Da Vinci, 18/20
20084 Casarile (Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
A. Pieroni Srl
Milano


Per scrivere alla redazione:
gameboyplanet@gamearena.it
Per inviare le vostre cheat:
cheat@gamearena.it
Per visitare il nostro sito internet:
www.gamearena.it

POWER

Voci e pettegolezzi dal mondo delle console portatili

## Nuovi arrivi

Dopo Konami un'altra società pare seriamente intenzionata a fare del Game Boy Advance il proprio punto di riferimento. **Ubi Soft** ha infatti recentemente diffuso la lineup di titoli in arrivo su GBA nel breve, medio e lungo periodo. Dopo **Rayman Advance**, previsto per il 22 giugno in contemporanea al lancio europeo della console, sarà quindi la volta di **Bonx**, **Rainbow Six: Rogue Spear**, **Batman Vengeance** e **Men in Black** (in questo caso particolare speriamo sia meglio di quanto visto su GBC!), attesi entro la fine dell'anno su tutti gli scaffali d'Europa. Il primo trimestre 2002 vedrà invece l'arrivo su GBA (grazie a un accordo con Codemasters) di **Mike Tyson's Boxing**, **TOCA World Touring Cars** ma soprattutto del mitico **Colin McRae Rally 2.0**, una versione portatile del migliore gioco di rally attualmente disponibile per PC e PlayStation.

## Diamo i numeri!

**Tre milioni e mezzo** di carte vendute e oltre **sette milioni** di copie dei tie-in per Game Boy Color e PlayStation sono numeri spaventosi che rendono l'idea della vastità del fenomeno **Yugioh** all'interno dei confini giapponesi. Nata come un 'semplice' fumetto sulle pagine di una rivista, la serie si è trasformata in un vero e proprio fenomeno commerciale che ha coinvolto videogiochi, console e oggettistica varia. Tutto questo, nelle intenzioni della casa madre **Konami** (la mamma di **Metal Gear Solid**), è destinato a ripetersi in occidente entro la fine dell'anno, con l'arrivo in America delle versioni in inglese di **Yugioh Duel Monsters** per Game Boy Color e, naturalmente, di tutto il merchandise a esso collegato. Non è trapelata ancora nessuna notizia riguardante la distribuzione per l'Europa, e tutto dipenderà molto probabilmente dal tipo di accoglienza riservata al gioco sul territorio americano... Staremo a vedere; intanto Gameboy Planet vigila!

## Ancora Pokémon

Senza alcuna sorpresa le nuove versioni di Pokémon (**Oro** e **Argento**) hanno infranto senza difficoltà tutti i record di vendita in Europa, compreso quello ritenuto fino a questo momento intoccabile di Pokémon Giallo edizione speciale Pikachu. In soli due giorni Oro & Argento hanno raggiunto il ragguardevole risultato di **1 milione** di pezzi venduti, seguendo le tracce dell'incredibile traguardo tagliato in Giappone – dove sono diventati i giochi di maggior successo nel minore lasso di tempo – e negli Stati Uniti, dove hanno raggiunto il medesimo risultato. Questo fenomeno, malgrado la scarsa attenzione dedicata ai Pokémon al recente E3 di Los Angeles (la fiera mondiale dei videogiochi cui abbiamo dedicato un ampio speciale), mostra quanto i piccoli mostri godano di una salute ferrea e comincino già a guardare alle nuove console Nintendo – Advance e GameCube – per un'ulteriore affermazione sulle piattaforme della nuova generazione.

POWER

voci e pettegolezzi dal mondo delle console portatili

## Gameboy Advance

Da quanto sembrano confermare le comunicazioni delle varie software house, il **GBA** sta diventando una reale priorità per tutti i produttori di videogiochi, che non hanno nessuna intenzione di lasciarsi scappare l'occasione di essere protagonisti nel nuovo mercato delle console portatili che il GBA si appresta ad aprire. **Konami** sembra essere proprio tra le case che puntano con maggiore 'peso' sulla nuova consolina delle meraviglie; pensate che sono già stati annunciati la bellezza di **tre** giochi diversi tutti ispirati al terzo capitolo di **Jurassic Park**, l'ultima pellicola nata dalla fertile mente di **Steven Spielberg** con protagonisti nuovi e terribili **dinosauri**.

## Emulatori...

Nintendo ha finalmente presentato il quarto episodio della serie Wario Land, una nuova avventura nella quale Wario non avrà più i poteri che lo rendevano invincibile e avrà bisogno di tutto il nostro aiuto nella sua ricerca di una **piramide d'oro**, attraversando una pericolosissima **giungla** e altre curiose ambientazioni. Lo stile di gioco rimarrà il medesimo e sarà costituito da un **platform bidimensionale** molto divertente, dalla giocabilità elevata e da un tasso di difficoltà che, pur non essendo elevatissimo, garantirà molto divertimento e un livello di sfida certamente valido.

## Gamecube: si o no?

La **Matsushita/Panasonic** ha finalmente rivelato la sua versione del GameCube che conterrà anche un lettore DVD di ottima qualità. Rispondendo recentemente a un'intervista, **Shigeru Miyamoto** (il creatore di Mario) non ha comunque confermato se la console così modificata e integrata raggiungerà gli scaffali di tutto il mondo oppure no. Comunque, come potete facilmente vedere nella fotografia, un prototipo è stato realizzato e quindi esiste, un fatto che ci porta a pensare che prima o poi il tutto dovrebbe essere disponibile. Dalle indiscrezioni pare che il lettore **DVD** potrebbe essere persino migliore di quello della PS2, che nei comunicati ufficiali non veniva risparmiato da critiche piuttosto aspre, e che la nuova console dovrebbe essere lanciata in un periodo successivo all'immissione sul mercato del GameCube pari a 3 o 6 mesi. Restiamo in attesa di ulteriori novità !

# A passeggio con Pikachu

La **Nintendo**, che non sembra mai contenta dei risultati raggiunti grazie ai suoi prodotti che più strani non si può, ha fatto un ulteriore passo in avanti creando un nuovo hardware ancora più strano. Ovviamente si tratta di un prodotto marchiato Pokémon e che da qualche tempo è disponibile anche in Italia. Parliamo del **contapassi** di Pikachu, un simpatico attrezzo in grado di arricchire ulteriormente le nuove versioni **Giallo** e **Argento**; come funziona ? Ogni **20 passi** effettuati il contapassi (come quello che usano gli sportivi) genera una **unità di energia**, guarda caso nominata watt, energia che può essere accumulata per acquisire nuovi item. Una volta conquistati gli item con il sudore della fronte – mai detto nulla di più vero! - potrete scaricarli sulle vostre versioni di **Oro** e **Argento** e andarli a recuperare in un Pokémon Center qualsiasi. Oltre a questo troverete anche una sezione dedicata a **minigiochi** che vi faranno guadagnare ulteriori watt, mentre un'altra opzione vi consentirà di utilizzare il contapassi come **orologio** e **sveglia**; in questo caso avrete la possibilità di programmare delle allegre musichette personalizzate in modo da svegliarvi alla mattina nel migliore dei modi!

# Top ten

I più venduti secondo GameBoy Planet:

1. Pokémon Giallo
2. Spiderman
3. Metal Gear Solid
4. Le follie dell'Imperatore
5. Thunderbirds
6. Isola LEGO 2
7. Rainbow Six
8. Disney's Aladdin
9. Toy Story Racer
10. Tomb Raider

# Guai legali per Nintendo

Il noto Uri Geller, conosciuto per piegare i cucchiai con la forza del pensiero, ha recentemente fatto causa alla Nintendo per centinaia di milioni di dollari per via dei Pokémon ! Secondo quanto contenuto in una dichiarazione del suo legale, Geller sarebbe particolarmente arrabbiato per via del Pokémon Yun Geller, un Pokémon Psico che se ne va in giro con un cucchiaio e utilizza i poteri della sua mente per fare venire il mal di testa ai suoi nemici. Vista così, potrebbe anche essere vero, ma il senso dell'umorismo del signor Geller non è certamente molto vivace !

LO TROVATE COSÌ

Ritorna sul Gameboy Advance uno dei personaggi simbolo della Ubi Soft: il simpaticissimo Rayman!

Il Gameboy Advance è a detta di tutti gli sviluppatori una console dalle potenzialità eccezionali. Capirete quindi la nostra euforia quando in redazione è stato recapitato il primo gioco completo per questa piattaforma! Tra l'altro, non si tratta di un titolo qualsiasi, ma del favoloso **Rayman Advance** che promette davvero meraviglie...

## UNA PICCOLA INTRODUZIONE

La trama del nuovissimo **Rayman Advance** è abbastanza semplice: nella valle della felicità il perfido **Mr. Dark** ha rubato le magiche sfere di **Electoons** che servivano a mantenere l'equilibrio. Il vostro compito, con l'aiuto della simpatica fata **Betilla**, è quello di recuperarle per ristabilire l'ordine perduto. **Rayman Advance** è una bellissima avventura in 2D **a scorrimento orizzontale**, con un'ambientazione in stile cartoon molto coinvolgente e di sicuro impatto grafico. All'inizio del gioco il nostro simpatico eroe non possiede alcuna arma, a eccezione della sua grande abilità nel **saltare**, **arrampicarsi** e **abbassarsi** per evitare le numerose insidie che si annidano nella valle. I primi due schermi vi vedranno impegnati a recuperare le **sfere** lungo il percorso e prendere confidenza con i movimenti del vostro personaggio. Nel terzo livello incontrerete finalmente la deliziosa fata **Betilla** che, per aiutarvi nella vostra missione, vi regalerà la possibilità di combattere utilizzando dei buffissimi **pugni**. Durante il gioco scoprirete che Rayman è in grado di sviluppare altre utilissime abilità e di collezionare lungo il percorso degli importantissimi **bonus**. I **nemici** sono abbastanza impegnativi e non resteranno fermi a farsi impallinare dal vostro temibile destro: alcuni si abbasseranno, altri tenteranno di sorprendervi volando, e in generale, non vi renderanno la vita facile.
La **longevità** è garantita da ben **68 livelli** suddivisi in **sei** divertentissimi **mondi**, che vi terranno impegnati per parecchio tempo. Per risolvere questa avventura avrete a disposizione **cinque vite** e la possibilità di guadagnarne una ogni **100 sfere** recuperate.

Guardate che grafica! La signora col mattarello fa veramente paura.

## ATTENZIONE AI PARTICOLARI

Come avrete sicuramente capito, dal punto di vista della trama e dello stile di gioco **Rayman Advance** non brilla certo per originalità, ma vi assicuro che ben presto vi innamorerete di questo splendido titolo! Graficamente il gioco è impressionante per l'accuratezza dei **fondali** e degli **oggetti** presenti sullo schermo, sempre splendidamente colorati.
I movimenti di **Rayman** sono incredibilmente fluidi, così come le **animazioni** dei nemici e di tutti i personaggi che popolano la valle. Muovere Rayman per lo schermo è davvero divertentissimo e vi ritroverete più di una volta a ridere sotto i baffi osservando le sue buffissime espressioni. Premendo uno dei tasti addizionali del GBA, potrete addirittura vedere quel malandrino di Rayman esibirsi in spassosissime **boccacce**! L'animazione del **pugno** è davvero geniale: Rayman comincia a roteare il suo destro disegnando un incredibile **mulinello**, e quando infine rilascerete il tasto lo vedrete partire verso il bersaglio designato. In pratica funziona come un **boomerang**, quindi è possibile colpire i nemici anche quando il pugno torna verso di voi, utilizzando in questo modo traiettorie sempre nuove e divertenti.
Il **sonoro** è ottimo, anche se mi sarei aspettato qualche effetto in più considerate le enormi potenzialità in questo campo del GBA; discrete ma nulla di più le **musiche** che ci accompagnano nelle nostre scorribande.

Nella più classica delle tradizioni Rayman vola usando le orecchie.

Animazioni da infarto per un una console portatile: il GBA ci darà un sacco di soddisfazioni.

Da chi arriva?
**Ubi Soft**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Arcade**

**VOTO**

**9**

Il primo gioco GBA che abbiamo per le mani fa impressione! Comperatelo a occhi chiusi!

Grafica **10**

Suono **6**

Giocabilità **8**

Longevità **8**

## UN CLASSICO DA BATTERE!

È difficile dare una valutazione a questo gioco fondamentalmente per due motivi: è il primo gioco che recensiamo per GBA, ed è assolutamente fantastico!
**Rayman** mantiene intatti tutti gli elementi di **giocabilità** e **dettaglio grafico** della versione PlayStation, con la sola differenza delle **dimensioni** dello schermo.
La difficoltà, almeno inizialmente, non è particolarmente elevata, anche se mantiene alcuni elementi di **ripetitività** tipici dei giochi di piattaforme.
Nel complesso un gioco davvero interessante, che riesce a reggere il paragone con console sicuramente più affermate e stabilisce un termine di paragone obbligato per i giochi di questo tipo. Se amate le **avventure**, e i **platform** in genere, sarebbe assolutamente un delitto farsi scappare questo titolo, a patto naturalmente di possedere un Gameboy Advance.

Rayman è simpatico... peccato che nessuno abbia capito cosa sia!

# SPECIALE E3



**Ogni anno, a Los Angeles, nell'assolata California, si svolge la manifestazione pubblica più importante nel mondo dedicata ai videogiochi: l'E3, Electronic Entertainment Expo. Tornata a Los Angeles dopo essere stata un paio di anni ad Atlanta, capitale dello stato della Georgia, l'E3 ogni anno propone le ultime tendenze e novità del mondo dei videogiochi, siano essi per PC o console. Tante ore di volo e poche di sonno ma... la redazione di GameBoy Planet poteva mancare a un appuntamento così importante? Assolutamente no!**

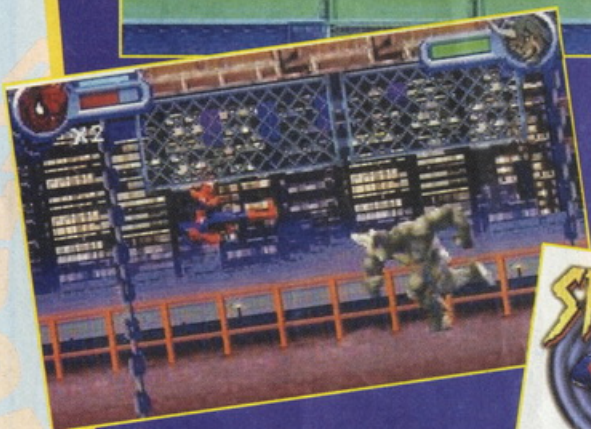
## UNA PIACEVOLE CONFERMA

Tra le considerazioni che i vari addetti ai lavori si sono scambiati, c'è stata quella che ha voluto tutti d'accordo sul fatto che le console dominassero realmente questa edizione della fiera, e tra quelle presenti (la **PS2** e l'**Xbox** di Microsoft) i due nuovi prodotti di Nintendo si sono fatti largo praticamente a spallate, visto il grande successo riscontrato dallo stand Nintendo e dalle file chilometriche anche solo per fare una partita con il **Game Boy Advance** o con lo stupefacente **Game Cube**.

## GBA... GBA... GBA!!!

Nessuna console portatile ha avuto il coraggio di andare a sfidare l'oramai assodata superiorità del GBA, almeno in Occidente, e quindi si è praticamente trattato di una vera celebrazione delle potenzialità della nuova console portatile della Grande Enne; i giochi in mostra hanno fatto venire l'acquolina in bocca a tutti gli addetti ai lavori e a moltissimi visitatori, tanto che la zona della fiera dedicata allo stand **Nintendo** era ancora frequentatissima a cinque minuti dalla chiusura definitiva della manifestazione, costringendo degli educatissimi poliziotti a invitare il pubblico a raggiungere le uscite!

## L'UOMO RAGNO

Tra i giochi che hanno più impressionato troviamo la versione Advance di **Spiderman** che, disponibile nella nuova veste GBC tra pochissimo, riporta sugli schermi delle console Nintendo le gesta di **Peter Parker** giusto in tempo per sfruttare la concomitante uscita del **film**, che si annuncia già come uno dei successi più clamorosi della prossima stagione cinematografica.

## TONY! ANCORA LUI!

Dopo avere spopolato sulla PSX, il mitico **Tony Hawks** – il più spettacolare rider di tutti i tempi – è arrivato su Xbox ma soprattutto su GBA, dove ha potuto mostrare di che pasta è fatta la macchina! Tenetevi forte, perchè **Tony Hawks Pro Skater 2** fa davvero spavento, e il titolo dedicato alle evoluzioni sullo skate di Tony dovrà assolutamente far parte della vostra collezione di giochi!

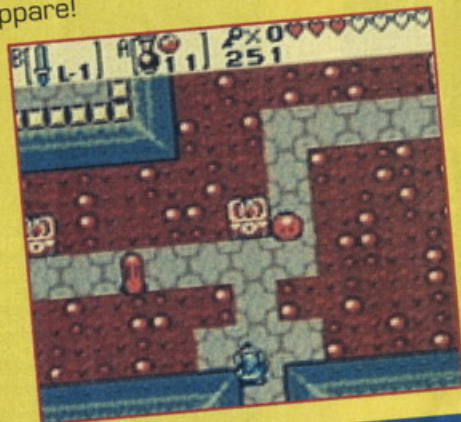
## ... E I POKEMON ?

Una delle cose che abbiamo notato con maggiore disappunto è stata la scarsità di attenzione dedicata ai nostri amati **Pokémon** che, pur essendo presenti in massa con hardware dedicato espressamente a loro e con tutte le versioni esposte su un gran numero di scaffali, non spiccavano particolarmente nell'insieme rumorose e coloratissimo dello stand Nintendo. Da più parti, in America, qualcuno preannuncia la fine della 'mania', eppure proprio in America sta per uscire il nuovo e **quarto film** dedicato ai pocket monster che genererà una nuova ondata di entusiasmo attorno ai simpatici mostriciattoli. D'altra parte, il **gioco di carte** continua a godere di moltissimi appassionati e il titolo che è stato sviluppato per il Game Cube – un bellissimo gioco di **lotta** con protagonisti ancora una volta i Pokémon – ha una grafica veramente impressionante e una velocità supersonica!

In buona sostanza, quello che abbiamo visto sotto il sole della california (sole? mica tanto... è stato nuvoloso per quasi tutta la settimana!) ci ha fatto ben sperare per il futuro delle **console portatili**, soprattutto per quello che ci aspetta dopo l'uscita del GBA, anche se il GBC manterrà ancora elevato il tasso qualitativo dei suoi giochi. Una menzione speciale va alle ragazze della fiera, quasi tutte indiscutibilmente da 10 e lode se non oltre, bellezze come poche se ne vedono da queste parti! All'anno prossimo, L.A.!

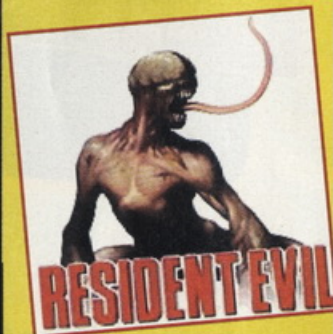
Un Pokémon con le ruote? Non potevamo crederci, eppure ne abbiamo visti un bel po'! Non abbiamo capito esattamente qual'era il loro utilizzo ma giravano per Los Angeles sgommando come matti! e se fossero dei taxi?

## ZELDA

Recensite da più parti come le migliori avventure disponibili su GBC, i titoli della serie **Zelda** si sono guadagnati più di uno spazio nei cuori degli appassionati utenti del N64 e si apprestano a diventare probabilmente il nuovo concorrente dei Pokémon. La **grafica** curata e molto colorata, unita a una **trama** di ottimo livello, ben scritta e coinvolgente, fa di questa serie che consta già di due titoli una delle sorprese più piacevoli della fiera, due giochi che dovrebbero essere tra l'altro già disponibili in Italia da un po' di tempo. Tenete gli occhi aperti, e se dovesse capitarvi di vedere una copia di **Zelda: Oracle of Ages** od **Oracle of Season** non fatevela scappare!

## MARIO KART ADVANCE

Puntuale all'appuntamento con le occasioni che contano, non poteva mancare ovviamente Mario con il suo titolo di guida più riuscito: **Mario Kart**. Da quanto abbiamo capito, sembra proprio che ogni gioco destinato ad apparire sul GBA si porterà nel titolo la dicitura **Advance**, un titolo che mai come in questo caso sembra decisamente appropriato grazie alla grafica superlativa e a una serie di **circuiti** che poco hanno da inviare ai giochi di corse 'seri' che abbiamo avuto la possibilità di vedere su PC.

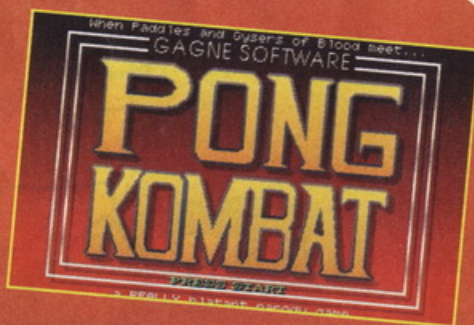
## IL GBC NON STA A GUARDARE!

Negli ultimi tempi il nostro caro e vecchio GBC è stato oggetto di attenzioni particolari dai produttori di giochi che 'fanno paura', sia per quanto riguarda la grafica che per quanto attiene ai contenuti e alla storia. Dopo lo splendido **Alone in the Dark** recensito sullo scorso numero, troviamo un ulteriore 'porting' (l'operazione di conversione di un gioco da una piattaforma di gioco a un'altra, esempio: dalla PSX al GBC) da PlayStation che tutti si aspettavano con i brividi lungo la schiena. Parliamo infatti del mitico **Resident Evil** che – probabilmente ripulito da una buona parte delle scene più violente e sanguinose - dovrebbe arrivare entro breve sugli schermi dei nostri GBC. Siete già pronti a giocare l'avventura **horror** per eccellenza?

RESIDENT EVIL

## RUNELORDS

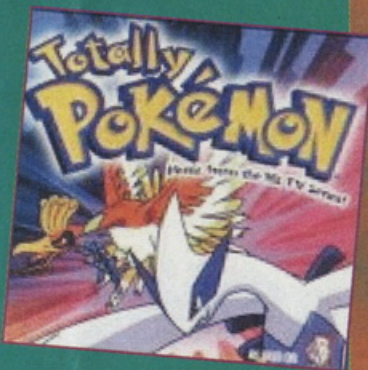
All'E3 abbiamo scoperto che una delle serie più interessanti dedicate alla **fantasy letteraria** (quel genere che racconta storie fantastiche con draghi, elfi, nani, fate e guerrieri), la mitica **Runelords** di David Farland, è destinata ad arrivare su Game Boy Color. Nel gioco impersonerete l'eroe della situazione, **Theron Mannesfree**, che dovrà riuscire a recuperare alleati a sufficienza per sconfiggere la minaccia costituita da **Sarakane**, il signore dei lupi. Con un'ambientazione che vede dipanare la storia tra **otto isole** e le consuete caverne, Runelord promette decisamente bene, con **dialoghi** che avranno peso nello sviluppo della storia influenzandone l'evoluzione, **combattimenti** e **incontri casuali** 'su misura' per il livello raggiunto, in modo da garantire sfide sempre abbordabili, evitando la frustrazione. La **Kemco** sembra avere fatto un ottimo lavoro finora, e le cose promettono decisamente bene! Restate in ascolto!

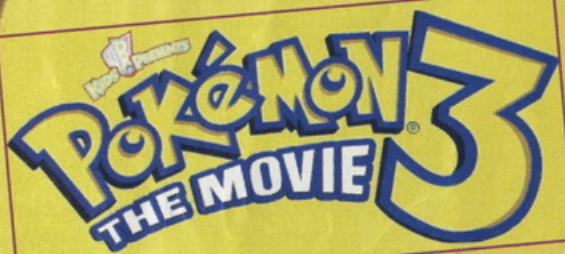
## MAJESCO E HASBRO INSIEME

Se questi due nomi non vi dicono nulla, non preoccupatevi: ci pensiamo noi. Si tratta di due tra le case più importanti nel mondo dei videogiochi che hanno deciso di mettersi insieme per la realizzazione di grandi **classici**! L'accordo stipulato recentemente e annunciato proprio in occasione della fiera di Los Angeles prevede l'esclusiva per lo sviluppo e la distribuzione di giochi classici convertiti per GBC. Stiamo parlando della storia dei videogiochi, con titoli del calibro di **Missile Command**, **Centipede**, **Monopoly** (sì, proprio quello!), **Pong** e **Frogger**, che dovrebbero essere rilasciati nel corso del 2001. Questo annuncio non fa che confermare la buona salute della console Nintendo nonostante il lancio del GBA, un fatto che dovrebbe essere interpretato positivamente da tutti i fan del GBC.

# POKÉMON ZONE



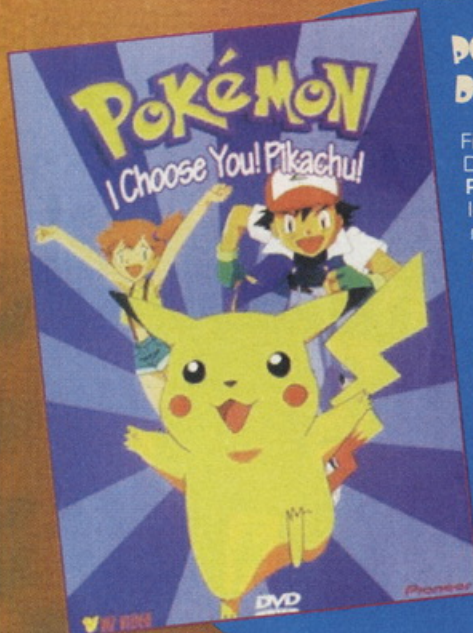
## CANTIAMO COI POKÉMON

È finalmente uscito **Totally Pokémon**, il primo CD con le canzoni della serie Tv in Italiano! Nel disco troverete la bellezza di **11 tracce** nella nostra lingua più **3** canzoni cantate in inglese, tra cui spicca anche la sigla americana **Pokémon Johto**. Naturalmente non può certo mancare nella collezione di un vero Pokémon-fan!

## TUTTI AL CINEMA!!

Alla fine ce l'abbiamo fatta! È ormai ufficiale la data di uscita del film **Pokémon 3 - Il signore della torre di Cristallo**: 01-06-2001. Chi non avesse ancora visto le locandine nella sua città si informi bene, dato che il film dovrebbe già essere arrivato nelle sale di tutta Italia!

## NUOVI POKÉMON PER LE CARTE

È appena uscito in America il nuovo **gioco di carte** dei pokemon: **Neo**. Questa novità, che dovrebbe essere disponibile entro breve anche dalle nostre parti, vedrà la comparsa di 2 nuovi tipi di Pokémon, **Nero** e **Metallo**, oltre a molti nuovi Pokémon. Il gioco contiene **28 schede di energia**, alcune in multipli, **32 schede** nuovissime di **genesi**, alcune in multipli, **10** contatori di danni, un indicatore del veleno, un contatore generico, un libro di regole avanzate di **32 pagine** oltre a un po' di oggettistica varia tutta targata Pokémon.

## POKE-DVD

Finalmente disponibile il DVD del primo film **Pokémon The movie**, il lungometraggio che, come ricorderete, racconta il debutto sugli schermi di **Mewtwo**, un pokemon creato dal DNA di Mew. Determinato a provare la sua superiorità, Mewtwo coinvolge **Ash** e gli altri in una sfida senza precedenti. Come tutti i DVD, anche **Pokémon The movie** contiene degli inserti speciali: la storia sull'origine di Mewtwo, un'anteprima del secondo film, il video musicale delle M2M **Don't say you love me**, il cortrometraggio **Le Vacanze di Pikachu** e i sottotitoli per non udenti.

## PELLICOLA N°4!

Mentre noi stiamo attendendo con ansia l'uscita del terzo film della serie, in Giappone è già uscito il quarto, **Pokémon 4 - L'incontro senza tempo di Celebi,** che a quanto pare dovrebbe essere l'ultimo e che non sbarcherà in Italia prima della Pasqua 2002. Come si può capire dal titolo, la pellicola avrà come protagonista **Celebi**, il Pokémon numero **251**.

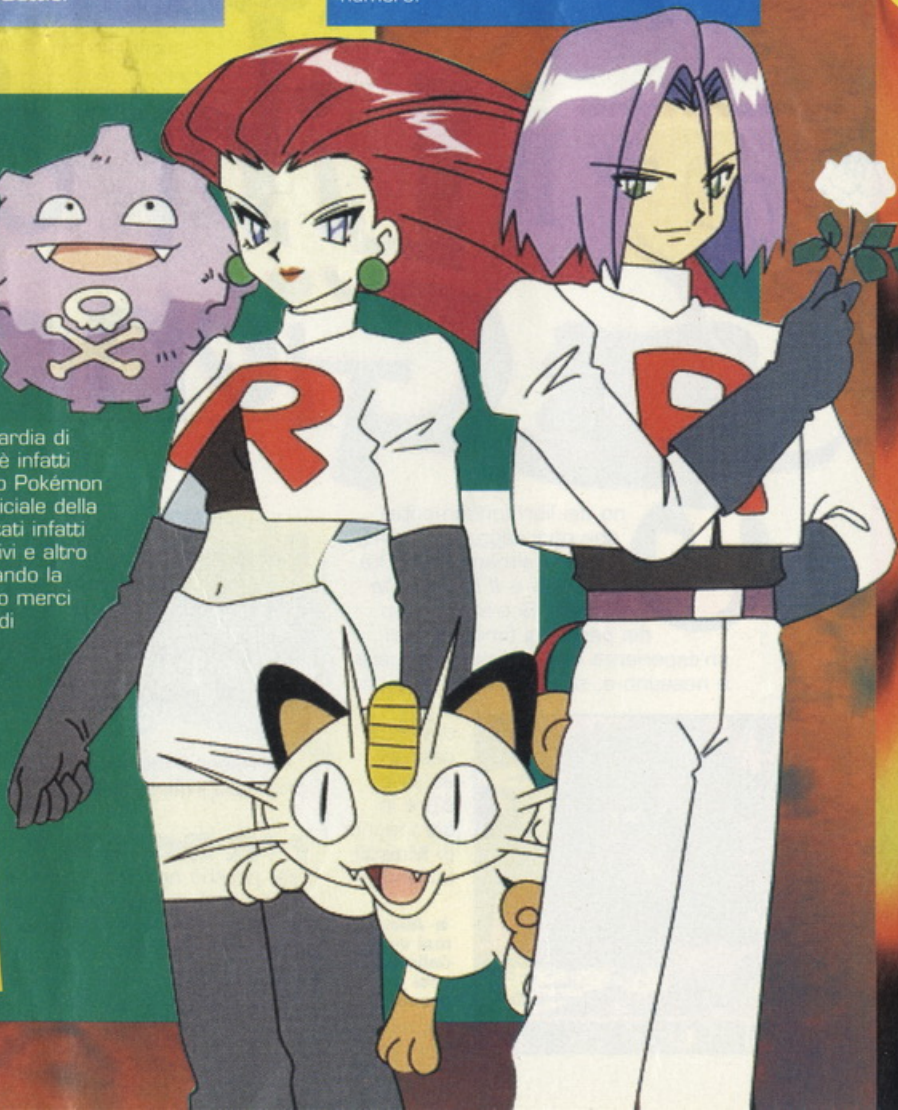
## FIGLIE D'ARTE

Che gli americani siano matti lo sappiamo tutti molto bene, ma che lo fossero tanto da organizzare un evento come quersto non ce lo aspettavamo certo! Più di **150** fans entusiasti si sono riuniti in un mini-stadio a **Hollywood** per assistere allo scontro di due allenatrici particolari, **Laila Ali** e **Jacqui Frazier** (figlie dei mitici pugili Muhammad Ali e Smokin' Joe Frazier) per una battaglia proiettata su maxi schermo e che aveva come terreno di scontro il bellissimo **Pokémon Stadium 2** per N64. La lotta è stata senza esclusione di colpi, e la folla ha partecipato entusiasta tifando per le due concorrenti. **Laila Ali** si è aggiudicata i primi due combattimenti, ma **Jacqui Frazier** ha vinto quelli successivi e si è imposta conquistando la **Ultimate Battle**!

## LE BIGLIE!

Tra i giochi Pokémon, non potevano certo mancare le mitiche **biglie**. Sono raccolte in piccoli sacchettini colorati, tutti contrassegnati con i loghi della serie; ogni sacchetto contiene **10 biglie** (8 raffigurano i Pokémon, **2** sono biglie speciali). Come le care e vecchie biglie di una volta, sono tutte in vetro trasparente e al loro interno troviamo l'immagine di un personaggio con il suo nome e il suo numero!

## OCCHIO AL COPY!

Oltre alla fama conquistata grazie all'abbattimento dei record di vendita (l'ultimo traguardo è stato tagliato grazie al lancio europeo di **Gold & Silver**), Pokémon detiene anche un altro primato meno positivo: la mascotte Nintendo è in assoluto l'oggetto preferito dai **contrabbandieri**, almeno per quello che riportano i dati provenienti dalla Francia. Secondo **Reuters**, il 42% della merce di contrabbando requisita dalla guardia di finanza francese durante lo scorso anno è infatti costituito da **merchandise illegale** targato Pokémon (non originale e privo di autorizzazione ufficiale della Nintendo). Secondo stime ufficiali sono stati infatti confiscati oltre **due milioni** di carte, adesivi e altro materiale durante lo scorso anno, superando la quantità di altri 'prodotti' come sigarette o merci tradizionalmente associate a questo tipo di traffico illegale.

LO TROVATE COSÌ

# Wario Land 3

## Wario torna a fare danni per la terza volta

**W**ario Land è il terzo episodio della serie, ed era atteso con una certa trepidazione da tutti i giocatori. Tutta questa attesa – quasi ansia - viene soddisfatta in modo adeguato dal gioco? Andate avanti a leggere e scopritelo insieme a noi!

### CHE GRAFICA!!!

Innanzitutto ricordiamoci che si tratta di un gioco per GBC e non di un titolo per la PS2: a questo punto possiamo pensare di dare un giudizio! Il gioco è bellissimo, ci è piaciuto un sacco e molti redattori passano ancora un bel po' del loro tempo – invece di lavorare!- con le dita appiccicate al GBC. Per quanto riguarda proprio la **grafica**, dobbiamo dire che tutto è al posto giusto, i colori brillano e le cose hanno effettivamente l'aspetto che dovrebbero avere, credibili e

● **Il mattacchione zompetta tra un livello e l'altro andando a caccia di nemici!**







LO TROVATE COSÌ

# Il Libro della Giungla

## Potevano mancare sul nostro Gameboy le avventure di Mowgli?

**U**no dei libri fondamentali che ogni ragazzo dovrebbe leggere almeno una volta nella vita è ***Il Libro della Giungla***. Si tratta di uno dei passaggi fondamentali, un'esperienza che non può mancare a nessuno e, se proprio non vi piace leggere, dovreste passare un paio d'ore in compagnia di **Mowgli** davanti al televisore nella versione cinematografica della Disney.

● **Avete mai visto delle foglie così grosse?**

### E PERCHÉ NON IL GBC?

Già, perché no? Consideriamo anche il fatto che questo gioco, così come il bellissimo **Paperino Operazione Papero** e la versione GBC di **Ray Man**, sono opera dei mitici **Ubi Studios Italia**, un gruppo di sviluppatori/ programmatori tutto italiano che si sta affermando come una delle realtà più attive e positive dell'intero panorama Game Boy; il design dei livelli e la grafica sono di livello decisamente elevato mostrando – come se ce ne fosse bisogno – che a caccia di talenti nella programmazione si può andare anche in Italia senza per forza macinare centinaia di chilometri.

● Non sia mai! Wario non può morire, al massimo gli verrà un mal di testa!

facilmente identificabili. Per quanto riguarda i **suoni**, siamo su un altro livello; se infatti non sembrano essere – come dicono gli americani – allo stato dell'arte, le musiche non sono mai noiose o troppo ripetitive mentre gli **effetti sonori** rendono sufficientemente bene l'idea.

## DIVERTIMENTO

Il gioco è grande, e basta! Ma è grande in tutti i sensi, a partire dal tasso di divertimento che può regalare fino alla considerazione che **25 livelli** sono davvero tanti anche in considerazione del fatto che nel gioco sono contenuti diversi mini-giochi (primo tra tutti una versione del **golf**!) senza il superamento dei quali non si riesce a progredire; malgrado questo aspetto apparentemente negativo, la difficoltà è 'giusta', mai esagerata senza essere banale per un gioco di quelli che ti prendono e non ti mollano più. Insomma, questo **Wario Land 3** merita davvero tutta la vostra attenzione, l'acquisto e magari anche i consigli agli amici: assicuratevene una copia!

● Quella specie di polipetto ci ha fatto un male cane!

Da chi arriva?
**Nintendo**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Platform**

VOTO
**8**

Wario è sempre Wario! C'è qualcosa da aggiungere, per caso?

Grafica 8
Suono 8
Giocabilità 8
Longevità 8



COLOR

## DI COSA SI TRATTA

A una prima occhiata **Il Libro della Giungla** sembra un bel platform colorato, ma dopo poco ci si accorge che i lati positivi – come la profondità del gioco stesso - non sono affatto pochi; la **grafica** è decisamente buona, molto colorata, simpatica e mai noiosa, con **fondali** che mostrano tutta l'abilità del team che ha lavorato su questo titolo. Gli stessi **livelli** mostrano ulteriori doti di progettazione, con **piattaforme** impegnative ma mai impossibili da raggiungere; insomma, il divertimento è sempre al massimo! Una delle critiche più frequenti ai giochi di piattaforme riguarda proprio l'elevato tasso di precisione richiesto per riuscire nei salti, un aspetto che se alza il tasso di sfida finisce per diventare un aspetto frustrante – e non poco – in molte situazioni. **Il Libro della Giungla** mostra invece una serie di 'aggiustamenti' che mettono le azioni alla portata di tutti, garantendo successi e divertimento ben calibrati in modo da non risultare troppo facili ma nemmeno impossibili. Se cercate piattaforme, azione, umorismo e una grafica da urlo questo gioco fa per voi, provatelo assolutamente!

● Piattaforme simpatiche e coloratissime.

● Mowgli salta insieme a Bagheera!

● La grafica è davvero spettacolare.

Da chi arriva?
**Ubi Soft**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Platform**

VOTO
**8**

Ubi Studios Italia colpisce ancora il bersaglio! Un gioco da avere sicuramente nella propria collezione!

Grafica 8
Suono 7
Giocabilità 8
Longevità 8

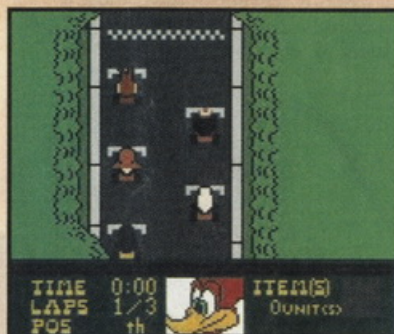
recensione

LO TROVATE COSÌ

# WOODY WOODPECKER RACING

Tante corse su tanti tracciati per tanti picchi... Tanto divertente!

OK!

Pur non appartenendo all'ultima ondata di personaggia a cartoni animati e nemmeno alla penultima, **Woody Woodpecker** (il picchio picchiatello, tanto per dirla all'italiana) ha sempre goduto di una schiera di appassionati telespettatori che ne hanno seguito le avventure nel corso degli anni. Visto al fianco di **Silvestro**, **Yosemite Sam** e altri della banda Warner, era assolutamente improbabile che anche Woody non ricevesse le attenzioni dell'industria videoludica e che a breve non gli venisse dedicata una serie di videogiochi.

- Tutti pronti sulla griglia di partenza per la bandiera a scacchi.

- Sei personaggi tra cui scegliere: possiamo chiedere di più?

## WOODY SUL GBC

L'ultima incarnazione vede quindi il nostro **picchio** protagonista di un simpaticissimo **gioco di corse** dove, sulla bellezza di **36** tracciati, il nostro picchio può sfidare diversi avversari in corsa per il titolo; non c'è comunque solo la gara vera e propria, in quanto – per passare sotto la bandiera a scacchi occupando la prima posizione – occorre un poco di furbizia e





recensione

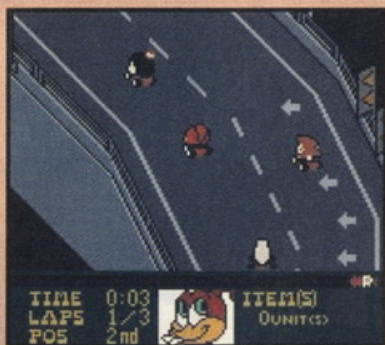
LO TROVATE COSÌ

# POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Direttamente dalla TV, i nostri Rangers tornano a salvare il mondo!

Di **Power Ranger** è stato detto di tutto e di più; sono stati anche realizzati un buon numero di giochi sia per PSX che per il GBC, ma nessuno di questi sembra essere riuscito a ritagliarsi nemmeno una citazione nella storia dei videogiochi, se non – spesso – per tutta la serie di demeriti che era in grado di mettere in mostra.

## ERA ORA!

**Power Rangers Lightspeed Rescue** (ultima incarnazione della serie televisiva, oramai un po' 'fuori moda' qui da noi ma ancora di grande successo negli Stati Uniti) sembra invece destinato a resuscitare l'immagine dei mitici Rangers nel mondo dei videogames, che li ha sempre snobbati a causa delle loro uscite quasi sempre scadenti; il gioco si basa quindi sull'ultima serie

● La gara impazza! Siamo solo secondi, ma è ancora il primo giro!

● Potete anche cambiare le impostazioni della vostra automobile!

di... slealtà! Tra le possibilità offerte per rallentare gli avversari c'è quella di colpirli con puzzolenti **pomodori marci** (!), torte in faccia, camere d'aria e tutto l'armamentario visto negli episodi a cartoni animati, un arsenale che torna utile per ogni occasione! Per quanto riguarda la grafica, **Woody Woodpecker** si assesta su livelli decisamente alti anche se in alcuni momenti non sembra esserci particolare differenza tra i vari **piloti**, ma per il resto la **velocità** c'è e si vede; il suono ha un fortissimo marchio **Konami**, il che non vuole assolutamente dire che sia migliore o peggiore rispetto ad altri giochi, ma semplicemente differente. I 'veri' giocatori di GBC sanno di cosa stiamo parlando: alla Konami hanno infatti una capacità particolare e un'attenzione unica per le musiche e i suoni, tanto da essere riconoscibili anche al buio.

# WOODY WOODPECKER

## Un sacco di tracciati!

Avete letto che ci sono ben **36 piste** sulle quali darsi battaglia, ma non solo! In effetti le sorprese non finiscono qui, perché se potete anche sfidare un amico con il caro e vecchio cavo di **link**, avete la possibilità di sbloccare **tre aree segrete** che contengono nuove piste altrettanto segrete, un fatto che aumenta notevolmente la longevità, **sei piloti** tra cui scegliere e altri quattro da sbloccare. In buona sostanza **Woody Woodpecker** non è certo un gioco di corse 'serio'; se per questo non lo è nemmeno **Mario Kart**, ma in attesa dell'arrivo proprio di Mario Kart su GBA può essere ideale per ingannare l'attesa. Divertentissimo!

Da chi arriva?
**Konami**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Racing**

VOTO
**8**

Una grande sorpresa e un gioco molto divertente!

- Grafica **8**
- Suono **7**
- Giocabilità **8**
- Longevità **8**



● La schermata di selezione del livello mostra da subito un'ampia scelta.

● Dovete scegliere anche il Ranger preferito... Noi scegliamo quello verde!

ed è diviso in **tre** momenti principali tutti a **tempo**, che prevedono un'**operazione di salvataggio**, una successiva sezione dedicata al **combattimento** e una parte finale con il combattimento tra i classici **robottoni**. In questo senso le missioni finiscono per assomigliarsi tutte tra loro e quindi la **longevità** dell'intero gioco ne soffre in maniera determinante. Eppure la sezione dedicata al salvataggio è decisamente interessante e garantisce una buona dose di divertimento oltre che di sfide da superare.

SELECT AREA

● Le tre sezioni del gioco con quella del... Brrr! Megazord.

## Lightspeed Rescue

In questi livelli, infatti, i poveri umani che dovrete salvare non saranno sempre 'disponibili'; non che siano contrari all'idea, ma spesso si troveranno nascosti dietro a **porte blindate** o altri ostacoli che vi toccherà superare per rendergli la libertà; nel frattempo, però, non dovrete dimenticarvi mai di mandare a 'nanna' il maggior numero di nemici possibili. Nell'ultima fase di ogni missione, invece, il gioco offre una sezione che ricorda addirittura **Street Fighter** per un combattimento all'ultimo sangue tra un mostrone bruttissimo (e che cattivo sarebbe se fosse bello?) e i Rangers.
In linea di massima **Power Rangers Lightspeed Rescue** piace e diverte a sufficienza, almeno per un po'; dopo qualche tempo, però, lo schema 'combattimento-recupero ostaggi-combattimento' può venire a noia, anche se agli appassionati dei Rangers colorati questo gioco piacerà tantissimo.

Da chi arriva?
**THQ**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Azione**

VOTO
**7**

Finalmente un gioco dedicato ai Power Ranger che gli rende onore, anche se purtroppo la longevità non è al massimo...

- Grafica **7**
- Suono **7**
- Giocabilità **7**
- Longevità **6**

LO TROVATE COSÌ

# Thunderbirds

**Un incredibile gioco basato su una serie televisiva di successo presto anche in Italia: i Thunderbirds!**

In Italia non sono molto conosciuti, ma nel resto del mondo sono famosissimi: si chiamano **Thunderbirds** e promettono davvero meraviglie sul nostro amatissimo Gameboy. I Thunderbirds sono i simpatici eroi protagonisti di una serie televisiva molto famosa soprattutto in Inghilterra e nel nord Europa, che molto presto sbarcherà anche in Italia. Questa serie è ambientata in un prossimo futuro e vede i cinque **fratelli Tracy** impegnati in una serie di **missioni di salvataggio** molto spettacolari.
Il punto di forza di questo originalissimo telefilm è la varietà dei **mezzi** che i nostri eroi hanno a disposizione, unitamente ai profili dei protagonisti che sono molto variegati e ben caratterizzati.

Come potete vedere, le varie parti del gioco offrono molta varietà: qui si guida....

## Televisione e videogiochi

Si parla spesso del collegamento esistente tra il mondo del cinema (e televisione) e dei videogiochi (tra l'altro, nel numero scorso abbiamo dedicato uno speciale a questo tema). Non sempre le conversioni riescono a mantenere intatto il fascino e l'atmosfera dell'originale, con risultati che il più delle volte sono completamente disastrosi. Potete comunque stare tranquilli! Non è infatti il caso di questo

Anche Thunderbirds offre l'odiosa opzione con le password...

La qualità delle sezioni di dialogo è notevole grazie alla digitalizzazione dei peesonaggi.

TRACY ISLAND
THE HOOD HAS BEEN WREAKING HAVOC IN EGYPT. TAKE CHARGE OF THUNDERBIRD 1

The Hood minaccia la Terra! Thunderbirds, aiuto!

### Il nemico

*Nome*: 'The Hood', l'incappucciato (così chiamato per i suoi numerosi travestimenti)
*Data di nascita*: 17 Luglio 2018 (secondo l'anagrafe criminale dello spazio)
*Piani criminali*: rubare i piani internazionali di salvataggio e diventare in questo modo l'uomo più ricco del mondo.
*Poteri speciali*: poteri sovrannaturali
*Profilo personale*: spietato e calcolatore, combatte contro i Thunderbirds per perseguire i suoi intenti criminali.

## CONOSCIAMO I THUNDERBIRDS DA VICINO!

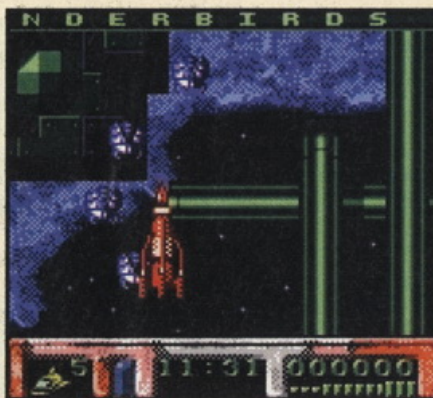
**N**ome: Scott Tracy
*Data di nascita*: 14 Febbraio 2043
*Specializzazione*: decorato per meriti speciali come pilota negli USA.
*Incarico*: pilota del Thunderbird 1
*Profilo personale*: grandi capacità di reazione e determinazione; Scott è il primo ad arrivare nella zona 'calda'. A lui spetta il compito di decidere il mezzo migliore per la missione di salvataggio.

*Nome*: John Tracy
*Data di nascita*: 8 Ottobre 2040
*Specializzazione*: esperto in elettronica e laureato in comunicazione laser, ha scritto numerosi libri sull'astronomia.
*Incarico*: controllo del Thunderbird 5
*Profilo personale*: l'intellettuale dei fratelli Tracy è l'uomo che coordina le missioni di salvataggio.

*Nome*: Virgil Tracy
*Data di nascita*: 4 Aprile 2039
*Specializzazione*: laureato all'università di Denver per le Tecnologie avanzate, è anche un artista e un ottimo pianista.
*Incarico*: pilota del Thunderbird 2
*Profilo personale*: il più serio dei fratelli: maturo, concreto e con una discreta vena artistica.

*Nome*: Gordon Tracy
*Data di nascita*: 14 Febbraio 2043
*Specializzazione*: campione olimpico di nuoto ed esperto oceanografo.
*Incarico*: pilota del Thunderbird 4
*Profilo personale*: nervi d'acciaio e determinazione lo hanno consacrato come uno dei migliori membri del Gruppo di salvataggio. Ha un ottimo carattere ed è sempre molto allegro.

*Nome*: AlanTracy
*Data di nascita*: 12 Marzo 2044
*Specializzazione*: pilota di macchine da corsa
*Incarico*: pilota del Thunderbird 3
*Profilo personale*: Alan è il più simpatico e spiritoso dei fratelli, è inoltre un gran romanticone ed è sentimentalmente legato con Tin-Tin.

*Nome*: Jeff Tracy
*Data di nascita*: 2 Gennaio 2009
*Specializzazione*: uno dei primi uomini a tornare sulla Luna.
*Incarico*: capo del gruppo Internazionale di salvataggio
*Profilo personale*: intelligente e con uno spiccato senso dell'umorismo, Jeff riesce sempre a coordinare con successo i fratelli anche nelle missioni più impegnative.

Un'altra sezione che ricorda giochi arcade del passato, titoli dimenticati ma ancora fortissimi!

La grafica dei fondali è sempre di alto livello.

bellissimo titolo, che riesce a trasmettere tutte le emozioni della serie TV, risultando non solo un bellissimo gioco per quanto riguarda l'aspetto grafico, ma anche valido dal punto di vista della **giocabilità**.

## ORIGINALE E LONGEVO

L'originalità dei **Thunderbirds** risiede sicuramente nel tipo di missioni che devono affrontare. Nessun mostro da uccidere o alieno da distruggere, solo una serie di **salvataggi** estremamente pericolosi e delicati. Questo splendido gioco vi vedrà impegnati alla guida di **sette** bellissime e superaccessoriate **astronavi**, attraverso **22** diversi **livelli** con un'ambientazione molto varia e graficamente dettagliata. L'obiettivo finale è quello di portare a termine tutte le missioni, facendo attenzione al vostro acerrimo nemico **'The Hood'**, che con i suoi abili travestimenti e i suoi poteri sarà sempre pronto a mettervi il bastone tra le ruote, o meglio tra i razzi!

## LE ASTRONAVI

Nome in codice: Thunderbird 1
Altezza: 115 piedi
Velocità massima: 15.000 miglia all'ora
Tipo di motore: Ramjet turbo, con turbine spaziali e razzi di sostegno ad alte prestazioni
Carburante: energia atomica e propellente per Jet ad alta velocità

Nome in codice: Thunderbird 2
Altezza: 60 piedi
Velocità massima: 5000 miglia all'ora
Caratteristiche speciali: un gigantesco razzo da trasporto con all'interno tutti i congegni per le missioni di salvataggio.

Nome in codice: Thunderbird 3
Altezza: 30 piedi
Velocità masima: 25.000 miglia all'ora
Caratteristiche speciali: raggio segnalatore di sicurezza e scanner per rilevamento dei dispersi.

Nome in codice: Thunderbird 4
Altezza: 287 piedi
Velocità massima: Top Secret
Caratteristiche speciali: equipaggiato con laser da taglio e ariete idraulico per demolizioni sottomarine, è il mezzo usato nelle missioni subacquee.

Nome in codice: Thunderbird 5
Velocità: N/D
Caratteristiche speciali: è in pratica un enorme satellite mobile geostazionale, equipaggiato con sistemi radar e un sistema di scudi anti -meteoriti.

Nome in codice: La Talpa
Peso: 30 tonnellate
Caratteristiche speciali: la sua trivella speciale C30/1 è in grado di penetrare qualsiasi tipo di roccia e metallo. Può scavare enormi gallerie in pochissimo tempo ed è sicuramente il mezzo più spettacolare a disposizione del gruppo.

Nome in codice: Fab1
Velocità masima: 200 miglia all'ora (non male per una macchina!)
Caratteristiche speciali: equipaggiata con un cannoncino e due mitragliatori nella parte anteriore e con arpioni, un generatore di fumo e un doppio cannone sul lato posteriore. Può essere usata anche sott'acqua trasformandosi in un potente aliscafo.

Da chi arriva? **SCI**

Quando? **È già arrivato!**

Che gioco è? **Azione**

**VOTO**

# 8,5

Cosa state aspettando? Andate subito a comprarlo!

- Grafica 9
- Suono 8
- Giocabilità 8
- Longevità 9

## ASTRONAVI PER TUTTI I GUSTI

Durante il gioco piloterete tutte le **astronavi** dei protagonisti; la cosa più importante e quella di prendere confidenza con i veicoli a vostra disposizione prima di impegnarvi nelle varie missioni. A tale proposito vi consiglio di sfruttare l'opzione **allenamento** presente nel gioco, che oltre a essere molto ben fatta, risulterà incredibilmente utile! Ogni mezzo ha le sue caratteristiche: il **Thunder1** è un velocissimo jet ideale per viaggi lunghi e bombardamenti di installazioni nemiche; il **Thunder2** vi permetterà di affrontare le missioni con una visuale dall'alto; il **Thunder3** è ideale per muoversi nello spazio e il **Thunder4** vi porterà nelle profondità degli abissi marini. Per aiutarvi nella scelta e aggiungere qualche notizia interessante, abbiamo realizzato un box con tutte le caratteristiche dei vari mezzi che speriamo risulti di vostro gradimento!

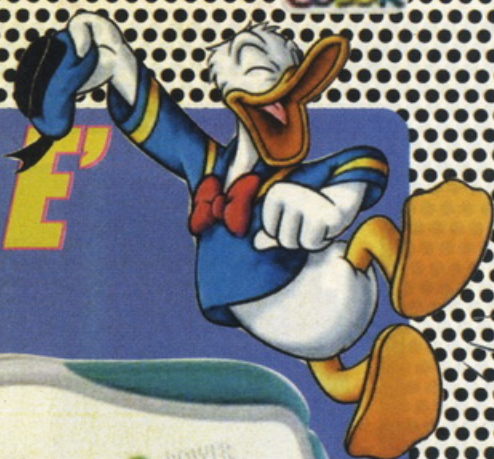
## CONCLUSIONI

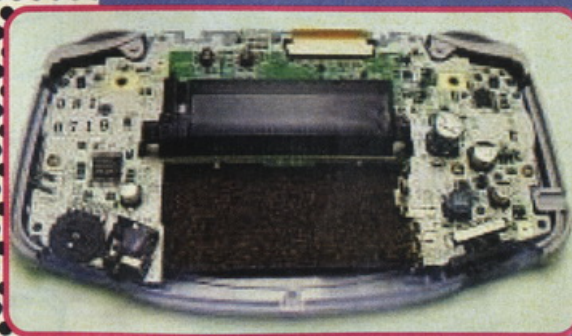
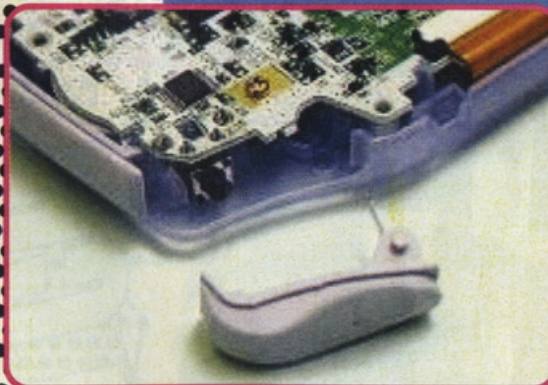
Un gioco assolutamente da non perdere: non capita tutti i giorni di avere a che fare con un titolo così completo sotto tutti i punti di vista! La **grafica** è eccezionale, molto colorata e mai monotona; il **sonoro** è quanto di meglio si possa fare su un Gameboy e la **longevità** è garantita dai vari mezzi che potrete pilotare nel corso delle missioni. Azione e avventura allo stato puro, condita da una storia intrigante e mai scontata: non aspettate un istante di più, correte a comprarlo appena potete!

**Dopo avere navigato per cielo e per terra... mancava solo il mare!**

**Ecco il mitico Thunderbirds Five, il satellite che sorveglia il nostro pianeta!**

# FINALMENTE E' ARRIVATO!

## DIAMO UN PO' DI NUMERI!

Avrete sicuramente letto dappertutto le caratteristiche tecniche del nuovo gioiello di casa Nintendo.

Purtroppo, a meno che non siate dei tecnici, questi numeri vi hanno dato solo una piccola idea di quello che questa straordinaria console è in grado di fare. Ecco allora una **guida sintetica** che vi permetterà di rendervi conto con dei paragoni semplificati di quanto è capace questo portento tecnologico. Il **Gameboy Advance** può vantare caratteristiche tecniche oltre ogni immaginazione, considerando che è solo una console portatile. Le dimensioni dello **schermo** e la durata delle **batterie** sono stati incrementati di oltre il 50%, mentre la **risoluzione** grafica addirittura del 66%. Lo schermo del GBA è in grado di visualizzare una grafica più dettagliata di quella delle attuali console a 32-bit o addirittura a 64-bit su di un televisore a 27 pollici. Rispetto al suo illustre predecessore (GameBoy Color) ha una capacità di calcolo **17** volte maggiore ed è in grado di visualizzare oltre **dieci volte** il numero dei colori visti sul GBC. Sono possibili effetti video che prima erano solo immaginabili come la **rotazione dei poligoni**, le **trasparenze** e tutto quello che finora riuscivano a fare solo le console a 32-bit. Sono stati aggiunti due nuovi **pulsanti di controllo** per aggiungere maggiori possibilità di interazione e giocabilità con i nuovi titoli; inoltre, con il nuovo sistema di **collegamento**, sino a **4 giocatori** possono giocare contemporaneamente usando una sola cartuccia di gioco. Senza contare che il GBA potrà essere utilizzato come joypad per il nuovissimo **GameCube** della Nintendo, dando ai giocatori uno schermo supplementare e nuove opzioni di gioco.

di Christian Boscolo

# DIMMI CHE GAMEBOY ADVANCE

Il GBA sarà inizialmente disponibile in **quattro** diverse versioni o se meglio preferite **colori**, visto che non ci sarà nessuna differenza tra un modello e l'altro. In redazione abbiamo provato a immaginare il profilo del videogiocatore per ogni tipo di console, tanto per mettere alla prova le nostre abilità di psicologi. Ne sono venuti fuori quattro profili molto divertenti: fateci sapere se secondo voi ci abbiamo azzeccato!

### ARCTIC

È il GBA per esperti, pochi fronzoli e molta sostanza. Usato soprattutto dai giocatori di **Tetris** e dei giochi che in generale mettono alla prova la nostra materia grigia. Chi compra questa versione non ama i giochi di piattaforme e in generale i titoli che ripropongono i personaggi del mondo dei cartoon; predilige invece i **giochi di ruolo** e le **avventure**.

### INDIGO

È il GBA dei giocatori più passionali, che amano tuffarsi a capofitto in un gioco immergendosi completamente nella trama e isolandosi dal mondo che gli circonda. Chi compra questa versione è un amante del genere dedicato alle piattaforme e un fan sfegatato della serie di **Mario** e company, non ama i giochi troppo complicati e i manuali di solito li usa per pareggiare le gambe delle sedie!

# COMPRI... E TI DIRÒ CHI SEI!

## CARATTERISTICHE TECNICHE

| | Game Boy Advance | Game Boy Color |
|---|---|---|
| PROCESSORE | 32 bit con memoria incorporata | 8-bit Z80 |
| SCHERMO | 2.9" TFT con schermo riflettente<br>240x160 di risoluzione massima<br>40,8mm x 61,2mm dimensioni dello schermo<br>32.768 possibili colori<br>511 colori simultaneamente in character mode<br>32.768 colori simultaneamente in bitmap mode | 32.000 colori<br>56 colori<br>simultaneamente |
| DIMENSIONI | 82mm x 144,5mm x 24,5mm | 75mm x 133mm x 7mm |
| PESO | 140 g | 138 g |
| ALIMENATZIONE | 2 batterie da 1,5V | 2 batterie da 1,5V |
| DURATA BATTERIE | 15 ore | 10 ore |
| SOFTWARE | Compatibile con le cartucce del Gameboy e del Gameboy Color | Compatibile con le cartucce del Gameboy |

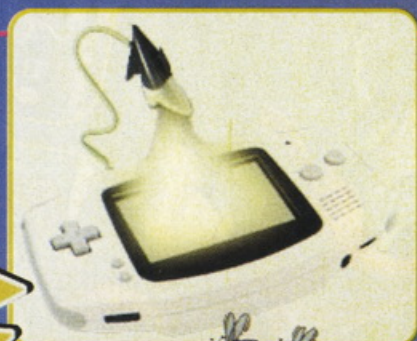
**GLACIER**
È il classico giocatore onnivoro, divora qualsiasi genere e non spegne il suo fido portatile fino a quando non ha completato l'ultimo livello disponibile. Di solito porta il Gameboy sempre con sé, e non disdegna qualche partitina occasionale anche in autobus o a scuola durante la ricreazione. Grande conoscitore del mondo dei videogiochi, è consigliabile non chiedergli mai di prestarvi il suo fido compagno se non volete incorrere in gravi maledizioni!

**RED/PINK**
Scommettiamo che questa console sarà la più ricercata dalle signorine? Scherzi a parte, questo GBA sarà la console usata dagli anticonformisti, da chi non si ferma di fronte a nulla e vuole affermare la propria sicurezza in se stesso (oppure da chi non troverà altri colori disponibili dal proprio negoziante di fiducia!).

# ACCESSORI

Oltre alla grande versatilità e disponibilità di titoli a disposizione, esistono sicuramente altri fattori che hanno contribuito a decretare il successo del mitico Gameboy. Uno di questi è stato senza dubbio la grande varietà di accessori pensati e realizzati per migliorare il modo di giocare e in generale tutto quanto è possibile migliorare dal punto di vista della giocabilità. Questi piccoli congegni testimoniano non solo il grande successo del piccolo portatile giapponese, ma rappresentano anche il termometro del gradimento di una console. Da questo punto di vista anche il GBA si presenta con una dote molto promettente: come vedrete in queste pagine, i vari sviluppatori sparsi per il mondo non si sono certo fatti pregare, e hanno sfornato tutta una serie di 'aggeggi' che siamo sicuri miglioreranno il vostro modo di giocare. Consideratelí come una prima infornata, perché siamo certi che molti altri andranno a ingrossare le fila nei prossimi mesi; per il momento godetevi questa anteprima con tutte le novità del momento e i consigli per scoprire quale accessorio fa al caso vostro.

**POWERPAK**
Se il vostro problema principale è la **durata** delle vostre batterie, avete finito di cercare l'accessorio che fa per voi! Il Powrepak vi fornisce oltre **20 ore di gioco** senza sosta. È inoltre provvisto di un **supporto** al quale agganciare il GBA quando non lo usate e include un **adattatore per corrente alternata** che vi permetterà di giocare anche mentre le batterie si stanno ricaricando.
*Consigliato a chi non riesce a smettere di giocare.*

**POWER RUMBLE**
Il Power Rumble è addirittura tre oggetti in uno! È una **batteria** aggiuntiva con una durata di circa **16-20 ore**, è un piccolo **sistema sonoro** in miniatura ed è in grado di trasmettere **vibrazioni** durante il gioco. Potete tranquillamente tenere in mano il vostro GameboyAdvance e godere degli splendidi effetti stereofonici amplificati, oltre a includere un adattatore AC che può ricaricare le pile o alimentare direttamente il vostro beniamino.
*Consigliato agli amanti dell'alta tecnologia...*

**SHARK LIGHT**
Il punto di forza di questo add-on è dato dalla grande manegevolezza del supporto illuminante che vi consentirà di posizionare la sorgente di luce in migliaia di posizioni differenti.
*Consigliato a chi è attento al look oltre che alle prestazioni...*

**GLOW GUARD**
Un altro congegno utilissimo per **illuminare** e proteggere il vostro GBA, dotato di una **porta addizionale** di collegamento per il link cable. *Consigliato a chi ha un fratello e vuole giocare anche di notte...*

& SUPPORTI

### GBA TRANSPORTER

Il Gameboy Advance Transporter può contenere sia il vostro GBA che il Gameboy Color. È dotato di una spaziosissima **tasca interna** che vi permette di trasportare anche altri accessori come adattatori di corrente o cavi di collegamento. È inoltre costruito con materiali **antiurto** per una maggiore sicurezza in caso di cadute accidentali. *Consigliato ai pignoli sempre attenti al proprio gioiellino...*

### COBRA

Il nuovissimo **Cobra Magnilight Advance** si applica sul vostro GBA in maniera molto efficace e sicura. E' in grado di **illuminare** ottimamente tutto lo schermo per darvi il massimo della giocabilità anche in condizioni di luce non perfette grazie alla sua nuovissima **lente** migliorata. Quando poi avrete finito di giocare, il Cobra fornirà una protezione aggiuntiva allo schermo del vostro amatissimo GameboyAdvance. *Consigliato ai nottambuli...,*

### LINK CABLE

Il **cavo di collegamento** per il Gameboy Advance vi permetterà di trasferire dati e di giocare in modalità multigiocatore con altri amici possessori di GBA. Il Link Cable è oltretutto compatibile con il Gameboy Color. *Consigliato agli amanti del multiplayer e ai cacciatori di Pokémon...*

### PLUG AND PLAY ADAPTER PAK

Questo geniale adattatore vi permetterà di giocare con il vostro GBA anche in **macchina**! Per dare un attimo di tregua alle vostre stanchissime batterie durante i lunghi viaggi in automobile; un accessorio che non dovrebbe mai mancare ai veri maratoneti del Gameboy. *Consigliato durante le vacanze...*

# I GIOCHI

**E**ccoci finalmente alla sezione dedicata ai giochi di prossima uscita sul GBA. Alcuni abbiamo avuto modo di provarli dal vivo, di altri abbiamo visto solo le immagini in anteprima durante il nostro recente viaggio a Los Angeles in occasione dell'E3. Gli sviluppatori di software sono al lavoro già da parecchi mesi, e i capolavori annunciati non tarderanno ad arrivare: restate sintonizzati su Gameboy Planet per gli aggiornamenti sul mondo del GBA! Esiste però un comune denominatore che unisce tutti questi titoli, a prescindere dal genere: sono davvero fantastici! Dei più attesi vi forniamo una piccola descrizione, di altri solo le immagini tanto per farvi avere un'idea di cosa vi aspetta...

## DUNGEONDICE MONSTERS

*Da chi arriva*: Konami
*Che gioco è* : Strategia

La **Konami** si sta avviando a diventare molto importante per il GBA, come dimostrano i moltissimi titoli di prossima uscita dedicati a questa piattaforma. Questo **Dungeondice Monsters** è uno di quei titoli che, se verranno localizzati in italiano, potranno davvero fare la differenza nonostante i numerosi giochi sul mercato. Il gioco è a metà tra un **gioco da tavolo** e un **gioco di strategia**, dove tramite il lancio di dadi farete avanzare le vostre creature in un **dungeon**. Durante il vostro tragitto incontrerete alcuni mostri e tramite il lancio di dadi determinerete l'esito dello scontro. Detto così sembra abbastanza semplice, in realtà ogni creatura ha una sua abilità particolare e sono richieste doti strategiche non indifferenti per prevalere sull'avversario.

## SUPERMARIO ADVANCE

*Da chi arriva*: Nintendo
*Che gioco è* : Azione

Ritorna uno dei pionieri del gioco di piattaforme; **Supermario Advance** è la versione GBA del mitico Mario e del suo allegro fratellone alle prese con i soliti problemi di 'disinfestazione'.
Questo gioco non ha assolutamente bisogno di presentazioni, è uno dei primi titoli usciti per la piccola console Nintendo e siamo sicuri che piacerà come sempre ai fan della serie. Da segnalare lo strepitoso **sonoro** e addirittura il **parlato** dei personaggi. È davvero impressionante sentire SuperMario gridare: "Mamma mia!" quando perde una vita.
Questo gioco è inoltre utilizzabile in **multiplayer** tramite il 'link cable' di collegamento e richiede una sola cartuccia per far divertire **quattro persone** contemporaneamente.

## CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

*Da chi arriva*: Konami
*Che gioco è* : Azione/RPG

Questo nuovo episodio mantiene intatto tutto il fascino della serie e promette azione e divertimento senza risparmio. Nei panni di **Nathan Graves** o di **Hugh Baldwin** dovrete liberare i vostri amici rapiti dal perfido **Dracula**, attraverso una serie di livelli molto divertenti e impegnativi. Ci saranno **muri** da scalare e oggetti vari da distruggere in cambio di gustosi **power-up**, senza contare che sono state aggiunte una serie di **mosse speciali** eseguibili tramite i tasti addizionali del GBA. Sono stati aggiunti interessanti elementi, come per esempio la **crescita** del vostro personaggio, che lo fanno diventare a tutti gli effetti uno dei primi **giochi di ruolo** per il portatile di casa Nintendo.

# IN USCITA

## GT ADVANCE

*Da chi arriva*: THQ
*Che gioco è* : Gioco di guida

**GT Advance Championship Racing** è un gioco di corse che sfrutta le licenze ufficiali delle macchine da corsa più famose. Graficamente il gioco è impressionante e promette davvero bene. Tra le caratteristiche più interessanti segnaliamo i **32** dettagliatissimi **tracciati**, le **sette** diverse marche di automobili disponibili e la possibilità di giocare in **multiplayer** tramite il cavo di collegamento. Uno dei giochi più attesi dai fanatici di giochi di corsa che non vogliono farsi mancare nulla, mentre sorseggiano una bibita sotto l'ombrellone!

## SUPER DODGEBALL ADVANCE

*Da chi arriva*: Million
*Che gioco è* : Sport

Questo piacevole titolo altri non è che la simpatica trasposizione di un gioco che in Italia conosciamo con il nome di **palla avvelenata** (non ditemi che non ci avete mai giocato!). Questo divertente gioco vi vedrà impegnati in divertenti sfide a colpi di 'pallate' contro il computer o contro un avversario umano. Avrete a disposizione oltre **cinquanta colpi speciali** e numerose **squadre** molto ben definite con cui scontrarvi. Sarà anche possibile modificare a piacimento le **caratteristiche** dei giocatori per creare la vostra formazione ideale.

## RAYMAN ADVANCE

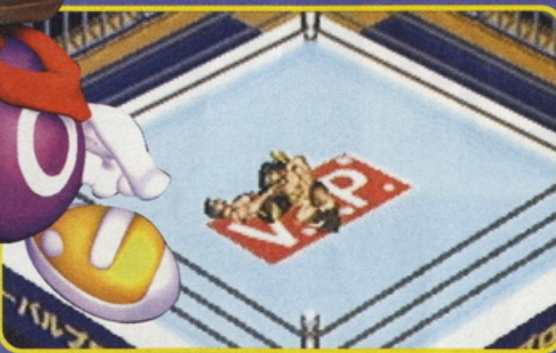
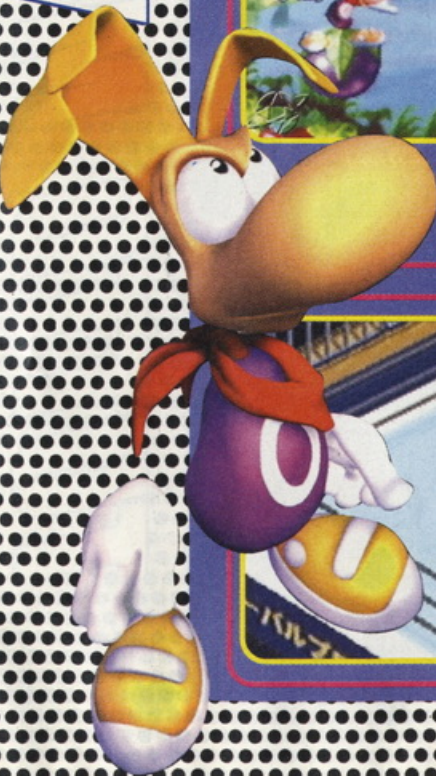
*Da chi arriva*: Ubi Soft
*Che gioco è* : Azione

Ecco un altro personaggio che non ha assolutamente bisogno di presentazioni. Questo incredibile **platform** vede come protagonista il mitico **Rayman** che conoscerete senz'altro per averlo già apprezzato nei numerosi titoli usciti in versione PlayStation e Saturn. Saranno disponibili oltre **venti livelli** di puro divertimento, il tutto condito da una **grafica** spettacolare e da **animazioni** mozzafiato. Un titolo che non dovrebbe mai mancare nella collezione di un giocatore per la straordinaria giocabilità e spettacolarità.

## FIRE PRO WRESTLING

*Da chi arriva*: BAM Entertainment
*Che gioco è* : Wrestling

Ecco uno sport molto diffuso soprattutto negli Stati Uniti, ma che è riuscito a ritagliarsi una buona fetta di popolarità anche da noi in Italia. Stiamo parlando del **wrestling**, della sua violenza (ma sarà vero!?) e delle spettacolari esibizioni dei suoi corpulenti superuomini. In questo grandioso titolo potrete affrontare tutti i lottatori originali della **lega giapponese** e disporrete di tutte le mosse spettacolari che hanno reso famoso questo sport.

# TUTTO, MA PROPRIO TUTTO,

Sul Gameboy Advance abbiamo letto di tutto e di più, per usare una frase tanto cara a mamma RAI. Abbiamo quindi pensato di raccogliere direttamente dalla fonte le notizie più curiose e interessanti, che riguardano la favolosa scatoletta di casa Nintendo. In queste righe troverete alcune gustose **rivelazioni**, piccole **indiscrezioni**, pettegolezzi e **notizie tecniche** su tutto quello che non è stato ancora scritto o che non vi hanno ancora svelato sul GBA. Tutte le domande provengono da interviste rilasciate dai tecnici e dagli sviluppatori della console giapponese.

**Perché è stato chiamato Game Boy Advance?**
Perché tra gli addetti ai lavori (intesi come sviluppatori) è conosciuto come **AGB**, il Gameboy Color è conosciuto come **CGB** mentre il 'vecchio' Gameboy è conosciuto come **DMG**.

**Quale è stata la data ufficiale di uscita del GBA?**
Il Gameboy Advance è uscito ufficialmente in Giappone il **21 Marzo 2001**, mentre negli Stati Uniti l'uscita ufficiale è prevista per l'**11 Giugno**. La data precisa dell'uscita europea non è ancora stata definita, anche se molto probabilmente avverrà intorno alla fine di **Giugno**.

**Quanto costa?**
Il Gameboy Advance uscirà negli USA a un prezzo consigliato di 99.99$ (circa **230.000** lire, ndr), in Giappone costa 9,800 yen (sulle **200.000** lire, ndr). In Italia vedremo...

**Come è nata la forma del GBA?**
"Abbiamo pensato di cambiare radicalmente il design di questa nuova console; la prima cosa che si nota guardandolo è senza dubbio l'impostazione **orizzontale** e non più verticale. Inoltre, il tipo di design ricorda molto alcuni portatili del passato come l'Atari Lynx, il Game Gear o il più recente NeoGeo Pocket Color".

**Una delle domande più ricorrenti riguarda lo schermo: perché non è retroilluminato?**
"Ti ringrazio per la domanda; in effetti è una di quelle che mi vengono fatte più spesso... Ecco tre validi motivi che ci hanno portato a questa decisione.
***Durata delle batterie***: lo schermo retroilluminato ha dei consumi molto elevati. Prendi per esempio l'Atari Lynx e il Game Gear, due ottime console con uno schermo davvero bello ma con una durata delle batterie davvero limitata. Il **Game Gear**, per esempio, richiedeva 6 pile da 1,5 V per una durata complessiva di gioco di sole tre ore! Il GBA, con due batterie da 1,5 V, assicura circa 20 ore di divertimento continuativo.
***Costo***: il costo di uno schermo di quel tipo è molto elevato e avrebbe condizionato anche il costo finale del GBA, che fino a prova contraria è pagato dai giocatori!
***Qualità dell'immagine***: con gli schermi retroilluminati per avere la migliore qualità di immagine devi guardare lo schermo in maniera diretta, mentre con il meno costoso TFT del GBA anche inclinando la console si ha una visione molto chiara e dettagliata".

**Parlaci un po' delle caratteristiche del GBA...**
"Il GBA sarà in grado di avere effetti di trasparenza e molto altro, in pratica tutto quello che era in grado di fare il **Super Nes** e in alcuni casi anche meglio! Come per esempio il **numero di colori** visualizzabili sullo schermo contemporaneamente. Inoltre, il processore sonoro è in grado di riprodurre sia effetti **stereo** che di **Dolby Surround** attraverso delle semplici cuffie. Ti assicuro che dal punto di vista sonoro è davvero un portento: provalo, e vedrai che ti sto dicendo la pura e semplice verità!".

**Il GBA sarà in grado di fornire una grafica tridimensionale?**
"Il GBA non è un sistema dedicato allo sviluppo dei giochi in 3D: da questo punto di vista assomiglia

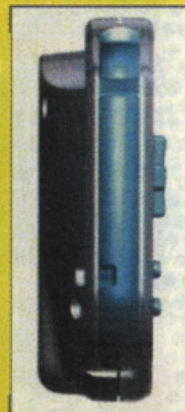
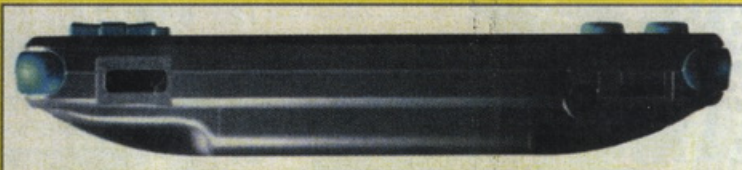
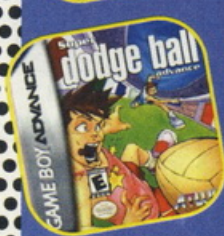
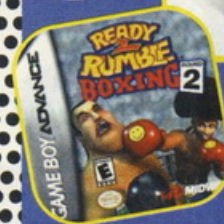
# SUL GAMEBOY ADVANCE!

molto al Super Nintendo.
A ogni modo gli sviluppatori hanno lavorato sodo per spremere a fondo questa potentissima console e stanno sviluppando alcuni giochi in prima persona (stile *Doom* per intenderci).
Per darvi un'idea della resa grafica potrei citare come esempio *Starfox*, un gioco uscito qualche anno fa per Super Nintendo.
Altri sviluppatori stanno lavorando per creare dei motori poligonali che possano funzionare discretamente anche sul GBA (ma da questo punto di vista non aspettatevi le prestazioni di una Playstation ndr)".

**Che tipo di giochi verranno commercializzati per il GBA?**
"Il Kit di sviluppo di giochi ufficiale per questa piattaforma è stato rilasciato ai programmatori esterni all'inizio di Aprile del 2000, mentre internamente era disponibile fin dalla fine del 1999.
Più di **60 sviluppatori** americani ed europei hanno ricevuto il kit; tra questi potrei citarti società come **Crawfish**, **Digital Eclipse**, **Camelot** e **Rare**, che stanno attualmente lavorando a giochi di prossima uscita".

**Che tipo di periferiche saranno disponibili per il GBA?**
"Stiamo lavorando per rendere disponibili agli utenti una serie di periferiche molto interessanti: vediamo nel dettaglio le più importanti.

***GBA Communication Cable***
Questo cavo di collegamento è la versione avanzata del Link Cable per Gameboy Color, e permetterà di collegare fino a **quattro GBA** contemporaneamente per regalare un'esperienza multigiocatore davvero esaltante. Tra l'altro, moltissimi giochi (ma probabilmente non tutti, *ndr*) sarà possibile giocarli disponendo di una sola cartuccia, a differenza di quanto avveniva con il Gameboy Color dove era necessario avere una cartuccia per ogni giocatore".

***Cable vs Gamecube***
Questo cavo permetterà al GBA di essere utilizzato come controller per il **Gamecube**, anche se per utilizzare questo tipo di opzione dovremo attendere l'uscita del GameCube e dei giochi realizzati per sfruttare questo tipo di collegamento. Probabilmente il tutto avverrà per l'inizio del 2002 (molto dipenderà anche dalla data di rilascio del GameCube!, ndr).

**GBA Battery pack**
Questa periferica prodotta dalla **Nintendo** consiste in una batteria e un sistema di ricarica che permetterà di fornire oltre **10 ore** di gioco. Il set funzionerà anche come adattatore di corrente e costerà all'incirca **100.000** lire in Italia.

**E-Card Reader**
È in fase avanzata di progettazione questo interessantissimo congegno che permetterà di leggere vari generi di dati; in particolare nasce come uno speciale supporto per le **carte dei Pokémon**. In pratica funzionerà come una carta di credito, dove i giocatori possono inserire i **codici** e le informazioni delle loro carte da gioco. Il codice della carta sarà in grado di contenere circa 100 volte le informazioni che possono essere contenute in un normale codice a barre, permettendo di salvare informazioni come per esempio suoni, punti esperienza e punti vita del vostro Pokémon.

**GBA Mobile Phone Adapter**
Questa periferica era stata pensata in origine per il Gameboy e il Gameboy Color, e siamo sicuri che rivoluzionerà per sempre i concetti di gioco multiutenza e multimedialità. In pratica consente al GBA di **interfacciarsi con un telefonino** (al momento funziona solo con quelli giapponesi) e permetterà di giocare in **multiplayer** tramite collegamento telefonico (come una specie di modem!) e naturalmente darà anche la possibilità di connettersi a **Internet**. Per il momento questo tipo di periferica è pensata e ottimizzata per il mercato giapponese, che ha costi e standard completamente differenti rispetto al mercato americano ed europeo. Alla Nintendo hanno confermato che **Mario Kart Advance** e **Horse Racing Creating Derby** useranno il nuovo adattatore e molti altri seguiranno la strada. Camelot ha annunciato in una recente intervista che il loro RPG **Golden Sun** sfrutterà questo tipo di tecnologia, così come i nuovissimi titoli Konami **Monster Guardian** e **Mail de Cute**.

**Infrared Communication Adapter**
Presto disponibile, questa periferica consentirà di **scambiare dati** come già accade per il Gameboy Color. Questa porta non è inclusa nel GBA, e Nintendo sta lavorando per una produzione separata".

**In che modo interagiranno il GBA e il GameCube?**
"Abbiamo già detto che il GBA potrà essere usato come controller esterno del GameCube, dotando in questo modo i giocatori non solo di un joypad aggiuntivo, ma anche di un proprio **schermo personale** utilizzabile durante il gioco. Per esempio, in un gioco di corse dei cavalli i giocatori potranno fare le loro puntate senza che gli altri giocatori possano vedere, poi tutti insieme vedranno la corsa sullo schermo principale. In uno sparatutto il GBA potrà essere usato come mappa o come radar, senza bisogno di visualizzarla sullo schermo principale. Questi sono solo alcuni esempi, in realtà non ci sono limiti a quello che potrà essere realizzato con questo tipo di interazione".

**Il GBA permetterà di accedere a Internet?**
"Fin dalle prime fasi di progettazione abbiamo lavorato sapendo che la connessione

# TUTTO, MA PROPRIO TUTTO,

# SUL GAMEBOY ADVANCE!

con un **telefono cellulare** sarebbe stata uno dei punti di forza di questa console. Questo tipo di collegamento permetterà di scaricare software, giocare in multiplayer, entrare all'interno di chat room e leggere e-mail, anche se per il momento queste opzioni vengono studiate solo per il mercato giapponese (Poveri noi! *Ndr.*). La Nintendo, negli USA, non sembra per il momento interessata a questo tipo di multimedialità, probabilmente anche per la scarsa documentazione che è circolata al riguardo.
Per questo motivo l'obiettivo principale, per il momento, restano i giochi e solo in futuro si potrà parlare più nel dettaglio di un supporto per Internet".

**Chi ha lavorato allo sviluppo del GBA?**
"Il GBA è stato progettato dalla Nintendo

nel suo dipartimento di Osaka in Giappone. **ARM Corporation** è la società responsabile per il processore a 32-bit RISC, ed è una società con sede in Inghilterra responsabile per i processori usati nella telefonia mobile.
Anche la **Konami** è intervenuta nell'affare, creando una società chiamata Mobile 21 che sarà responsabile dei programmi che permetteranno al GBA di interfacciarsi con il GameCube".

**Perché il Gameboy Color e il GBA sono stati rilasciati in date così ravvicinate?**
"Penso sia stato determinato da una serie di circostanze. Quando è uscito, il Gameboy Color rappresentava un sistema avanzato che offriva giochi a colori e specifiche caratteristiche tecniche oltre alla compatibilità con il vecchio Gameboy. Probabilmente la ragione più importante è stata la nascita del GameCube e quindi la necessità di offrire un nuovo portatile capace di interagire in maniera soddisfacente con la nuova console. In ogni caso, non ci aspettiamo una caduta verticale del Gamboy Color: i due portatili coesisteranno per un certo periodo, finché lo sviluppo del software non si sposterà definitivamente da una piattaforma all'altra. Ma questo avverrà tramite un processo graduale che sarà verosimilmente di circa un anno".

## ATARI COSMOS: E FORSE IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI NON SAREBBE STATO PIÙ LO STESSO...

Pochi possono ricordarsi che negli anni Ottanta le grandi case di videogiochi combattevano epiche battaglie a colpi di marketing, spionaggio industriale e investimenti faraonici. Erano gli anni d'oro del videogioco, che cominciava ad affermarsi sui mercati internazionali e le grandi società iniziavano a fiutare le enormi potenzialità di questo mercato. Una delle compagnie più potenti in quel periodo era senza dubbio l'Atari, che poteva vantare una delle console casalinghe più diffuse (l'**Atari VCS**) e che in seguito si affermò anche nel mercato dei portatili grazie al bellissimo **Atari Lynx**. Quasi nessuno ha invece mai saputo che nel 1981 l'Atari sviluppò il **Cosmos**, un sistema portatile Olografo di nuovissima concezione, in grado di dare tridimensionalità ai videogiochi. Furono addirittura creati otto giochi per questo sistema, inclusi due titoli di enorme richiamo come **Defender** e **Superman**. Purtroppo non si conoscono le caratteristiche tecniche di questo portatile che non venne mai rilasciato dall'Atari per problemi di natura economica. Ora è il momento del Gameboy Advance, ma chissà cosa sarebbe successo se l'Atari avesse rilasciato all'epoca questo incredibile prodigio...

# AMARCORD

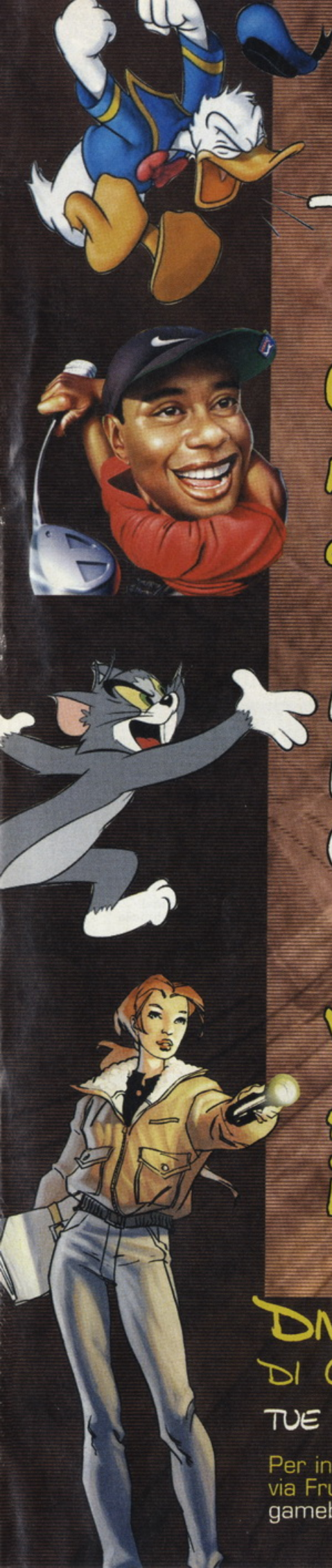
Questa sezione è dedicata a un'introspettiva sul cinema Felliniano e le sue valenze storiografiche nell'immaginario cinematografico contemporaneo... (Naturalmente scherzo!).
Ho voluto dedicare questo breve spazio al ricordo della favolosa anteprima che vi abbiamo offerto nel primo numero di Gameboy Planet. Per chi si fosse perso quello storico 'speciale', ecco le foto che testimoniarono l'arrivo in redazione del Gameboy Advance (in contemporanea con l'uscita giapponese!) e le relative pose da Pin-Up del nostro mitico caporedattore Stefano Vanini, che per l'occasione mi elargì la tanto sospirata promozione (infatti adesso il caffè lo prepara un altro, io mi limito a lucidargli le scarpe!).

Ormai il boss ha preso confidenza con l'obiettivo e comincia ad assumere delle pose poco consone al grado che ricopre. Ci sarebbero altre immagini, ma per problemi di censura e di quieto vivere (il mio!) le consegneremo ai posteri.

La prima foto è 'seriosa': qui il nostro caporedattore conserva ancora intatto il suo fascino di grande comunicatore ed espone con grande soddisfazione l'ambito gioiello.

Un particolare della versione in nostro possesso con il meraviglioso Mario Advance che fa capolino e saluta i lettori.

LA RIVISTA
PER CHI GIOCA
GAME BOY
GAME BOY
PLANET
Ti piace scrivere?
Conosci tutto...
ma proprio tutto...
del mondo Gameboy?
Hai già messo
le mani sul
Gameboy Advance?
Vuoi dire la tua
sui migliori giochi
in circolazione?
DIVENTA COLLABORATORE
DI GAMEBOY PLANET! INVIACI LE
TUE RECENSIONI! ABBIAMO BISOGNO DI TE!
MAIL
Per inviare le vostre lettere scrivete a:
via Frua, 15 20149 Milano
gameboyplanet@gamearena.it
MG
MEDIA GROUP

LO TROVATE COSI'

OK!

# ROAD CHAMPS

*Senza mani, senza piedi... Senza denti!!*

L'uso della **bicicletta** in condizione 'estreme' è uno sport molto in voga negli Stati Uniti, un pò meno qui da noi in Italia. Per chi non sapesse in che cosa consiste questa emozionante disciplina, ecco una breve descrizione per introdurvi nel mondo dell'evoluzione sulle due ruote. Oltre all'**esibizione** pura e semplice per impressionare amici e fidanzate, esistono delle vere e proprie competizioni mondiali. In pratica, vengono ricreati artificialmente alcuni percorsi a ostacoli e i vari 'piloti' devono esibirsi in evoluzioni mozzafiato che comprendono: **salti**, **piroette** e addirittura giri su se stessi a **360°**. Alla fine del percorso una giuria assegna un **punteggio** in base al tipo di evoluzione e alla difficoltà di esecuzione, decretando tramite votazione chi è il vincitore della gara.

## ALLENAMENTO E COSTANZA

Il gioco comprende, oltre a una immancabile modalità **torneo**, anche una modalità **carriera** e un **training** molto impegnativo. È importantissimo completare la fase di training; non solo perché vi verranno spiegati i movimenti basilari di questo sport, ma soprattutto perché vi verranno svelati alcuni trucchetti essenziali per compiere le **evoluzioni** più difficili e spettacolari. Dovete inoltre tenere presente che non è possibile saltare la fase di

Questo Indian Air ci garantirà un bel po' di punti... speriamo non di sutura!

Noi non ci proveremmo mai! Correre su una ringhiera è difficile e può essere doloroso!

Sull'halfpipe si può andare anche con la bici? E noi che pensavamo solo allo skate!

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Il diretto concorrente di questo gioco è senza ombra di dubbio **Dave Mirra BMX**. Dovete sapere che Dave Mirra è uno dei guru di questo sport, molto famoso soprattutto negli Stati Uniti, dove vince gare a ripetizione. Il titolo di Dave può contare su una **grafica** molto dettagliata e un buon sonoro, ma è molto carente dal punto di vista dei movimenti... Il **controllo** è talmente difficile da risultare addirittura frustrante in alcuni momenti: un vero peccato, perché la grafica in visuale **3D isometrica** è molto ben realizzata. Alla fine, il confronto risulta inevitabilmente a favore di **Road Champs** che ha dalla sua non solo una grafica molto convincente, ma anche una giocabilità e una longevità senza paragoni.

● **Di giorno o di sera ogni momento è buono per rischiare l'osso del collo!**

● **Gurda mamma, vado senza mani... dal dentista!**

allenamento, e che senza completarla non sarà possibile accedere alla modalità carriera.

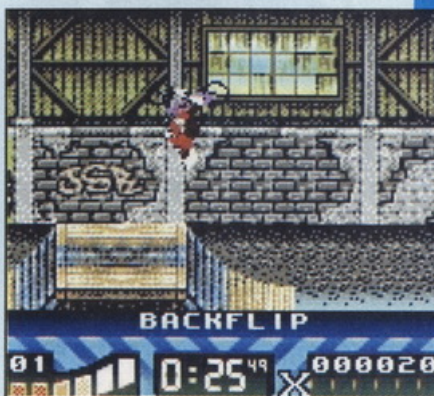
## CONTROLLO DEL MEZZO

Il **controllo** della vostra superbike è abbastanza semplice: basta premere i **tasti direzionali** per aumentare o diminuire la velocità durante le competizioni.
Le **mosse speciali** si ottengono tramite una combinazione di tasti, e

● **Non ci sono solo le sezioni di allenamento ma anche le competizioni dove mostrare tutte le nostre abilità!**

vanno dalle semplici **impennate** fino ad arrivare a incredibili **salti mortali con doppia piroetta**.
Queste evoluzioni sono sicuramente la parte più divertente del gioco, vuoi per la loro spettacolarità, vuoi perché vi terranno incollati al gioco nel tentativo di scoprire una nuova mossa segreta.
La difficoltà è ben calibrata; all'inizio non sarà facilissimo effettuare evoluzioni spettacolari, e dovrete accontentarvi di semplici salti e virate, ma dopo un minimo di applicazione non ci saranno più limiti a quello che potrete combinare.

## SEI COME LA MIA MOTO—

È giunto il momento di tirare le somme e analizzare nel dettaglio questo promettentissimo gioco. La **grafica** è molto colorata e spettacolare, il **sonoro** esegue perfettamente il suo dovere senza strabiliare, ma la cosa più importante è che questo titolo è maledettamente **coinvolgente**.
È divertentissimo prendere confidenza con il proprio mezzo, e nel giro di qualche ora di buon allenamento vi ritroverete a piroettare e impennare come mai avete sperato di fare nella realtà. Anzi, mi raccomando, non fatelo!
Questo è uno sport per professionisti, e tentare di emulare dal vivo questi campioni sarebbe davvero pericoloso. Tra l'altro non ne vedo il motivo, visto che questo gioco riesce davvero a trasmettere tutte le sensazioni di una vera competizione e molto altro.
Consigliato senza riserve, un gioiello da possedere senza esitazione nella vostra collezione personale.
**Giocabilità** e **longevità** incredibili sono assicurate anche dall'opzione carriera che vi spingerà a dare il meglio di voi stessi per portare il vostro pilota in vetta alla classifica.

● **Volaree! Oooh Oooh! Le splendide acrobazie che riuscirete a fare non sono da imitare assolutamente!**

Da chi arriva?
**Activision**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Sportivo**

**VOTO**

**8**

Uno dei migliori giochi sportivi in circolazione.

| | |
|---|---|
| Grafica | 9 |
| Suono | 7 |
| Giocabilità | 9 |
| Longevità | 8 |

LO TROVATE COSÌ

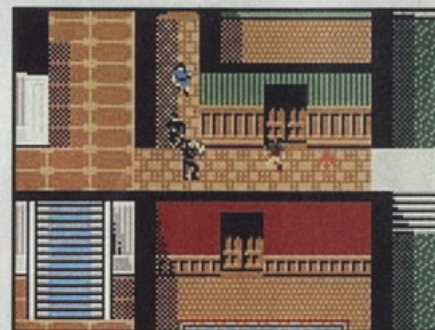
# Tom Clancy's Rainbow Six

## Dal libro al Gameboy il passo e' breve, ma non sempre facile...

La versione per PC di questo gioco è da sempre uno dei titoli preferiti dai redattori di GameBoy Planet e viene giocata ogni volta che se ne presenta la possibilità. Il gioco vi mette al comando di una **squadra antiterrorismo**, e nei panni del suo capitano, con il difficile compito di programmare le azioni della squadra medesima, occupandovi sia della **pianificazione** delle varie missioni che del **controllo** vero e proprio dei militari impegnati nelle azioni scegliendo l'**arsenale**, le **attrezzature** e tutto quello che può tornare utile in una missione dove si rischia la pelle. Potete quindi capire che, quando abbiamo saputo dell'uscita di **Tom Clancy's Rainbow Six**, non vedevamo l'ora di provarlo e siamo stati ben contenti di farlo !

**La squadra è schierata e pronta per eseguire i vostri ordini.**

Dopo essere apparso anche su tutte le altre piattaforme di gioco disponibili sul mercato, il titolo dedicato al capolavoro del thriller di **Tom Clancy** è stato convertito anche su GBC, ma purtroppo i risultati non sono stati esaltanti; non si tratta affatto di un pessimo gioco, badate bene, ma di un titolo che non risulta di facile apprendimento tanto da scoraggiare in poco tempo chi non è appassionato di **giochi strategici**. Oltre a questo, ci sono altri piccoli dettagli – come l'unico slot disponibile per i **salvataggi** che vi obbliga a essere assolutamente perfetti visto che non potrete tornare indietro per rigiocare una missione completata – e un **sonoro** non sempre all'altezza della situazione, con musiche forse troppo ripetitive ed effetti sonori che sembrano troppo uniformi; sarà infatti difficile riuscire a distinguere il rumore di una pistola rispetto a quello di un mitragliatore.

**Salire le scale è un'operazione semplicissima in condizioni normali, ma se in fondo alla rampa ci fosse un terrorista?**

**Non ci sono solo i terroristi a cui bisogna badare: gli ostaggi possono mettersi in mezzo...**

### TANTE OPZIONI!

A dire il vero le scelte a disposizione non sono affatto poche, e tutte rivestono importanza capitale. Cominciando proprio dai **membri** della squadra che dovrete comandare, vi renderete conto immediatamente che ogni membro dei Rainbow Six è caratterizzato da una serie di **parametri** ben definiti che lo rendono più o meno indicato per raggiungere un certo obiettivo; tra i personaggi a disposizione potremo trovare esperti in **infiltrazione**, **cecchini** dalla mira infallibile, esperti in **demolizioni** o **assaltatori** pronti a far fuoco. Potrete dividere il bacino dei personaggi in un massimo di **quattro squadre** e, una volta equipaggiati tutti i componenti –

## Rainbow Six, dal libro ai videogiochi

Mr. **Tom Clancy** è un romanziere di grande successo che ha legato il suo nome a doppio filo con quello di **Rainbow Six**, la sua creatura di maggiore successo da cui tra l'altro sono stati tratti una serie di film molto apprezzati dai fan del genere thriller. Tanto per citare i più noti romanzi di Clancy adattati per le platee cinematografiche, troviamo **Caccia a Ottobre Rosso** con Sean Connery o **Giochi di potere** con Harrison Ford. Il primo libro che ha dato inizio alla lista dei successi è proprio **Rainbow Six**, che narra le vicende della squadra segreta Rainbow alle prese con un pericoloso gruppo terroristico intenzionato a organizzare un terribile attentato durante le Olimpiadi di Sidney 2000. Uno dei principali pregi dello scrittore è quello di basarsi su **dati** e **informazioni** reali che gli provengono da misteriose fonti, talmente misteriose e segrete che il buon Tom ebbe non pochi problemi dopo la pubblicazione di **Caccia a Ottobre Rosso**, un libro che conteneva un buon numero di segreti militari per la divulgazione dei quali Clancy fu anche indagato.

La scelta dei membri della squadra è fondamentale;

A ogni soldato deve essere assegnato un arsenale che ne esalti le capacità: un altro momento importantissimo del gioco...

Da chi arriva?
**Red Storm**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Simulazione strategica**

**VOTO**

# 6,5

Un gioco 'da grandi', non semplicissimo, che regala soddisfazioni ma non è esente da difetti.

Grafica 7
Suono 6
Giocabilità 6
Longevità 7

un'operazione che porta via una buona fetta di tempo di gioco – partire per il completamento delle varie missioni.

## Occhio agli ostaggi!

In linea di massima la maggior parte delle missioni sono volte alla liberazione di **gruppi di ostaggi** e alla eliminazione totale dei **terroristi** che li hanno sequestrati, ma non mancano comunque anche altre missioni che, se solo fossero state più numerose, avrebbero garantito maggiore varietà; una volta completate le operazioni di equipaggiamento e pianificazione si passa all'azione vera e propria. La visuale che propone Tom Clancy's Rainbow Six è quella cosiddetta **'a volo di uccello'**, e cioè con una finta prospettiva che riprende i vari ambienti dall'alto in modo da avere una **visuale completa** della zona di gioco, pur non mancando delle sezioni in cui si passa alla visuale in prima persona. I vostri soldati portanno muoversi utilizzando tre diverse modalità e cioè la **corsa**, la **camminata** normale e il più classico **passo del leopardo**.

In questa sezione si progetta la strategia da seguire durante l'operazione. State attenti!

Un livello con tutte le stanze a disposizione, gli ostaggi e i terroristi... Che si fa?

## Tutto bene? Mica tanto...

Se la grafica è sufficiente e rende abbastanza bene le situazioni, purtroppo l'**intelligenza artificiale** dei vostri avversari è davvero da dimenticare, dato che anche quando si saranno accorti di voi non faranno assolutamente nulla, aspettando unicamente di venire ammazzati dai vostri soldati con tutta calma. Con una maggiore attenzione a particolari rilevanti come questo, **Tom Clancy's Rainbow Six** avrebbe potuto guadagnarsi un voto decisamente migliore, anche in considerazione del particolare genere che rappresenta, diventando – magari – un'alternativa ai classici platform o ai giochi d'avventura.
In questo modo, invece, risulta indicato solo per gli appassionati del genere e per i fan del grande Tom Clancy.

recensione

LO TROVATE COSÌ

# Toy Story Racer

## Buzz e Woody corrono sul Game Boy!

Rientrato nella tranquillità della cameretta di **Andy** dopo la sua missione al Comando Stellare (una missione che su Game Boy poteva anche non arrivare mai...), **Buzz** trova tutti i suoi amici – **Woody** compreso - impegnati nell'organizzazione di una **corsa di automobili**.

### ACCENDIAMO I MOTORI ?

Trattandosi di un gioco di corse non ci aspettavamo certo di trovarci dinanzi alla possibilità di recuperare i **gettoni** che sono sparpagliati per i livelli di qualsiasi gioco dedicato a **Toy Story**, eppure è proprio così; e il fattore 'corsistico' viene purtroppo messo in secondo piano abbastanza presto malgrado un buon numero di **circuiti** e la presenza dei personaggi del film cui tutti siamo affezionati. Tutto sommato pensiamo che, una volta di più, **Toy Story Racer** avrebbe potuto essere realizzato molto meglio, un po' per ragioni prettamente tecniche e un po' anche per motivi legati alla grafica.

● La grafica non è certamente malvagia, ma dovreste provare i controlli!

● La tridimensionalità è resa in modo discreto, però facciamo fatica a capire chi è alla guida...

### FORSE È MEGLIO DI NO...

In effetti, molto spesso gli **avversari** che

recensione

LO TROVATE COSÌ

# TOTAL SOCCER 2000

## Un nuovo gioco di calcio piuttosto... buono!

Se diciamo che il **calcio** è lo sport più bello del mondo non scriviamo certamente una stupidaggine; l'unico rammarico è che questa recensione viene scritta alla vigilia della finale di **Champions League** e che non ci sono squadre italiane a giocarla... Può quindi **Total Soccer 2000** consentirci di giocare una emozionante finale con la nostra squadra del cuore?

### NO, MA POSSIAMO GIOCARE UN INTERO CAMPIONATO!

Ma non solo. In effetti, le modalità di gioco sono **tre** e prevedono la **sfida a due** (tramite cavo di link), la **partita veloce** e il **campionato** vero e proprio che è la modalità forse più stimolante. Le leghe tra cui scegliere la propria formazione sono **tre** e comprendono quella **italiana**- e ci mancherebbe pure altro! Abbiamo il campionato più bello del

Cup Round 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| Fiorentina | 2 | 0 | Utrecht |
| Man United | 3 | 1 | Marseille |
| Dortmund | 2 | 1 | Lazio |
| Metz | 3 | 1 | Fortuna |
| Juventus | 2 | 1 | Paris SG |
| Barcelona | 0 | 1 | Bielefeld |
| Twente | 1 | 0 | Leverkusen |
| Liverpool | 4 | 1 | Roda JC |
| Montpellier | 1 | 0 | Celta Vigo |
| Deportivo | v | | Monaco |

Exit Play

● La prima giornata di campionato si chiude con un ottimo risultato per le squadre italiane impegnate, a parte... la Lazio!

● I percorsi si snodano principalmente in casa di Andy...

● ... ma capita anche di correre in altre situazioni meno 'disordinate'!

sprintano sui circuiti non sono molto rionoscibili e solo con una buona dose di buona volontà si riesce a capire con chi si ha a che fare. Per quanto riguarda la **guida** vera e propria – intesa come controllo della macchina – le cose non vanno purtroppo meglio, e l'unica cosa di cui dovrete preoccuparvi sarà quella di tenere premuto il pulsante del **gas** fino alla fine della corsa, senza preoccuparvi minimamente di frenare! Come abbiamo già sottolineato, sembra che il lavoro sia stato piuttosto affrettato e pare curioso, visto che il film è giù uscito da molto tempo e l'effetto traino si deve essere esaurito da un po'; più che mai dovreste provare questo gioco prima di acquistarlo in modo da – nel caso non siate fanatici di **Toy Story** - evitarvi una sonora delusione.

Da chi arriva?
**Activision**

Quando?
**Tra poco!**

Che gioco è?
**Racing**

**VOTO**

Una grafica decente non basta per sollevare dalla mediocrità un gioco che poteva essere migliore!

- Grafica **7**
- Suono **6,5**
- Giocabilità **6**
- Longevità **7**







● Un'azione sotto rete! Forse si segna!

mondo! – quella **olandese** e quella **tedesca**, tanto per rappresentare le scuole di calcio più interessanti; manca il campionato francese, ma a noi che brucia ancora la beffa degli Europei, questa assenza non dà assolutamente fastidio...

## CALCIO D'INIZIO

Una volta scelta la squadra con la quale giocare dovremo per un attimo calarci nei panni del perfetto tecnico, scegliendo **formazione** e **tattica di gioco**; lasciare in panchina degli assi è sempre un sacrificio, ma si rende necessario nel momento in cui avete le idee chiare su quale modulo schierare e su quali campioni fare affidamento. In questo senso **Total Soccer 2000** offre una buona selezione di opzioni tra cui scegliere e lascia una certa libertà; eppure si avverte l'esigenza di alcune migliorie con le quali questo buon titolo avrebbe potuto raggiungere vette ben più elevate.

Se sul fronte della giocabilità e della velocità **Total Soccer 2000** si assesta su livelli davvero ragguardevoli, notizie decisamente differenti – e purtroppo non buonissime – giungono dalla **grafica**, che presenta giocatori davvero **minuscoli** sullo schermo del GBC che già di per sé non è certo grande come un televisore! Questo dato, da tenere comunque ben presente, alla fine non risulta determinante proprio grazie alla elevata **giocabilità** e alla citata **velocità** che danno non poche soddisfazioni e che evitano l'insogere anche del benché minimo segnale di noia. Prima di acquistare questo gioco, provatelo: se riuscirete a non impazzire per i giocatori lillipuziani avrete tra le mani un ottimo gioco di calcio!

● La grafica è al minimo storico per essenzialità, ma la velocità corregge in parte il difetto...

Da chi arriva?
**Ubisoft**

Quando?
**È già arrivato!**

Che gioco è?
**Calcio**

**VOTO**

Malgrado la grafica troppo semplice, un gioco veramente ben riuscito.

- Grafica **6,5**
- Suono **6,5**
- Giocabilità **7,5**
- Longevità **7,5**

# Pianeta Posta

**A quanto pare i Pokémon restano sempre tra gli argomenti favoriti delle vostre lettere; e ci credo, visto che sono così simpatici! Continuate a scrivere: oltre a farci piacere, ci aiuta a capire quali sono i vostri gusti e dove dobbiamo migliorare. Ancora una volta ricordiamo che non rispondiamo privatamente, e che potete inviarci le vostre lettere all'indirizzo che trovate su queste pagine, eventualmente anche via posta elettronica a GAMEBOYPLANET@GAMEARENA.IT, esattamente come ha fatto Walter Centurione che, senza dirci nulla di lui, ci pone in modo sintetico quattro domande:**

*Potete fere una recensione su Pokémon Crystal?*
*Monkey Puncher per GBC annoia dopo un po'?*
*Metal Gear Solid è un buon acquisto?*
*Mi potete rispondere privatamente?*

centurione@freesurf.ch

*VOTO POKEMON:*
*1- PIKACHU*
*2- MAREEP*
*3- CINDAQUIL*
*4- MEW*
*5- CHARMELEON*

Ciao Walter! Così come tu sei stato veloce e preciso con le tue domande, altrettanto lo saremo noi con le risposte! Tanto per incominciare, ti diciamo subito che sul prossimo numero troverai una bella e ampia recensione di Pokémon Cristal; siamo tutti ansiosi di metterci le mani sopra e i nostri "inviati speciali" stanno provvedendo proprio in questi giorni, solo un pò di pazienza! Con Monkey Puncher confesso che sto giocando ancora oggi, ma si tratta di un gioco che è forse più adatto a chi ha giocato tanto con il vecchio Tamagochi perché le opzioni non sono moltissime anche se si finisce per affezionarsi alla propria scimmietta...
Per quanto riguarda Metal Gear Solid ti faccio una domanda io: hai una PSX (una PlayStation)? Se possiedi anche la console della Sony mi vedo costretto a consigliarti quella versione; la grafica, la storia e la giocabilità rendono MGS un gioco incredibilmente bello, vario e emozionante. La versione per GBC non è affatto male, e nell'ambito Game Boy è assolutamente valida. Come vedi non ti abbiamo risposto privatamente, non lo facciamo mai! Alla prossima!

*Carissimo GameBoy Planet, chi vi scrive è un ragazzo di Parma che ha un grosso problema. Ho letto che tra poco arriverà nei negozi italiani il GameBoy Advance e da quello che si vede in giro sembra proprio una vera rivoluzione; mia sorella ogni tanto mi porta in giro con lei su Internet e le immagini dei giochi per GBA che ho visto sono incredibili. Non è che smetteranno di fare giochi per il GBC e si butteranno tutti quanti solo e unicamente sul GBA? Sarà anche bello, ma costa molto di più del Color e come una PSOne. Cosa devo fare? Comperarmelo a occhi chiusi o prendere una PSOne? Io non ho mai avuto una PlayStation e mi tenta moltissimo. Aiuto!*

**Matteo, Parma**

Mamma mia, Matteo! È un bel problema il tuo! Qui non si tratta di "qual'è la console migliore" (ricordati che sulla PSOne girano tutti i titoli della PSX e quindi hai oltre seicento - 600!!! – titoli a disposizione da subito), ma piuttosto di che uso ne vuoi fare; la PSOne, la PSX, la PS2, il Dreamcast, il GameCube sono tutte console che necessitano di molta elettricità, di una televisione e di un posto comodo dove giocare. La bellezza e la forza del GBC e del GBA stanno proprio nel fatto che te li puoi portare dove preferisci, anche in spiaggia, consumano pochissime batterie da 1,5 Volt e pesano poco! Inoltre, dobbiamo solo aspettare qualche mese e vedrai quali giochi gireranno sul GBA, roba da leccarsi i baffi sul serio... Per quell'epoca avrai già scelto la tua nuova console e noi... sappiamo già quale sarà!!!

*Ciao a tutti! Non voglio farvi i complimenti per il giornale perché se no vi montate la testa (scherzo! Continuate così che va benissimo!!!), però oltre alla mia lista di Pokémon preferiti vorrei anche farvi una domanda che mi è venuta in mente giocando a Pokémon Oro: dove trovo le Pietre Elemento per fare evolvere i mei Pokémon? Non le trovo da nessuna parte! Mi servono!*

VOTO POKEMON:
1- PIKACHU
2- GOLDEEN
3- MEW
4- MAGIKARP
5- POLIWHIRL

**Patty, La Spezia**

Ciao Patty! Grazie per i non-complimenti! Innanzitutto ti dico che non puoi comperare le pietre come in Rosso, Blu o Giallo; l'unico modo è quello di andare a nord di Celestopoli fino alla casa del nonno di Bill. Mostrandogli un Lickitung lui ti darà la Pietrastante. Con un Oddish ti darà la Pietrafoglia. Con Staryu una Pietraidrica. Con Growlithe o Vulpix una Pietrafocaia. Con Pichu una Pietratuono. Ricordati che riceverai però le pietre secondo l'ordine che abbiamo pubblicato e solo una pietra per ciascun tipo. La Pietralunare la comprerà la mamma coi tuoi soldi, mentre la Pietrasolare ti verrà data come Primo Premio al Torneo Pigliamosche del Parco Nazionale. Tutto ok? Un salutone da tutti i redattori!

**Anche per questo mese abbiamo finito lo spazio a nostra disposizione per le lettere, scriveteci ancora e... a prestissimo!**

I VOSTRI PREFERITI
1. Pikachu
2. Charmaleno
3. Mareep
4. Scyther
5. Psyduck

**Votate i vostri Pokémon preferiti!!!**

1° posto: ..............................

2° posto: ..............................

3° posto: ..............................

4° posto: ..............................

5° posto: ..............................

**Ritagliate e spedite!!!**

Per inviare le vostre lettere scrivete a:
MG MEDIA GROUP
redazione di GAME BOY PLANET
Via Frua, 15
20149 Milano

# CODICI & TRUCCHI

## The Legend Of Zelda: Link's Awakening

**Volete una foto?**
Visitate il negozio di fotografie all'entrata delle "Tal Tal Heights": qui incontrerete il fotografo. Da ora in poi, durante alcune fasi del gioco verrà presa un'immagine che potrete vedere ritornando al negozio e guardando l'album di fotografie. La prima volta che entrerete nel negozio il fotografo vi scatterà una foto; se continuerete a dirgli di non volerne una, vi costringerà ugualmente e avrete una foto nuova!
Ecco alcuni luoghi per avere una foto:
- visitate la casa di Ulrira al "Mabe Village" e fermatevi vicino alla finestra sul lato destro;
- rubate un oggetto come per esempio l'arco dal negozio nel "Mabe Village";
- visitate il pescatore sotto il ponte nella Baia di Marta; fatelo anche se ci siete già stati per dargli il pendaglio delle sirene;
- andate al castello di Kanalet e mettetevi di fronte al cancello;
- alle "Tal Tal Heights" troverete un ponte con una creatura: uccidetela prima di attraversare il ponte, e il fotografo immortalerà la vostra impresa.

**Il Boomerang!**
L'arma più potente del gioco, il boomerang, è ben nascosto e davvero difficile da trovare. Ecco come trovarlo facilmente e senza nemmeno passare dal via! Una volta preso il "Magnifying Glass", visitate il "Toronbo Shores" e trovate l'entrata per la caverna bloccata. Sgombrate l'ingresso della cava con una bomba, entrate e troverete un uomo che giura di aver trovato un oggetto molto interessante. Scambierà il suo oggetto con uno dei vostri, (la cosa migliore, a questo punto, è dargli la pala). Da questo momento in poi sarete in grado di abbattere i nemici con il potentissimo Boomerang!

## GALLINE IN FUGA

*Spiegazione delle Medaglie*
Per inserire i seguenti codici dovete prima di tutto capire quali sono le medaglie.
Nello schermo delle password vedrete una linea composta da quattro medaglie. All'inizio ne avrete quattro di bronzo che potrete manipolare in modo da ottenere diversi effetti. Ogni volta che premerete verso il basso il pad, cambierete il tipo di medaglia.
Ecco la lista (nell'ordine) che visualizzerete premendo il pad verso il basso:
**Bronzo**
**Croce**
**Valore**
**Argento**
**Onore**
**Coraggio**
**Corona**
**Diamante**

*Invisibilità*
Per diventare invisibili, inserite le seguenti medaglie nello schermo delle password:
**Corona**
**Bronzo**
**Onore**
**Valore**

*Saltare i livelli:*
**Onore**
**Valore**
**Bronzo**
**Argento**

Questo vi permetterà di passare allo schermo successivo premendo il tasto SELECT durante lo schermo di pausa.

*Tempo Illimitato*
**Diamante**
**Onore**
**Croce**
**Corona**

# RAYMAN

**99 Vite !**
Per ottenere 99 vite mettete il gioco in pausa in qualsiasi momento e inserite la seguente sequenza:

A, freccia a destra, B, freccia in alto, A, freccia a sinistra, B, freccia in basso, A, freccia a destra, B, freccia in alto, A, freccia a sinistra, B

**Scelta del livello**
Scrivete CH5G4mS1jD come password di accesso, e avrete la mappa del mondo con tutti i livelli sbloccati.

**Massimo di Energia**
Mettete in pausa, quindi premete: A, destra, A, alto, B, sinistra, A, basso, B, destra

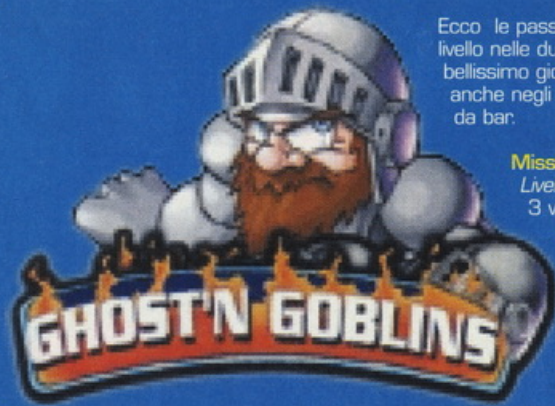
**Tutti i poteri**
Mettete in pausa e premete: destra, sinistra, alto, basso, A, alto 2 volte, basso 2 volte, B, destra 2 volte, sinistra 2volte, A.

# Wacky Races

Scrivete MUTTLEY come password nella schermata delle opzioni, e l'intero gioco sarà completamente nelle vostre mani. Avrete libero accesso a tutte le corse, tutti i personaggi, e molto altro... Non vi rimane che provare!

# CODICI & TRUCCHI

## GRAND THEFT AUTO

**Accesso a tutti i livelli**
Se siete bloccati in un livello che non riuscite assolutamente a superare, ecco un semplice trucco che metterà fine ai vostri problemi. Trovate un modo di morire, e quando avrete perso tutte e cinque le vite apparirà una schermata di statistiche. Premete A in questo schermo e spegnete il vostro Gameboy. Accendetelo nuovamente, e come per magia il livello tanto difficile da completare sarà brillantemente superato!

Ecco le password per passare di livello nelle due missioni di questo bellissimo gioco che furoreggiava anche negli anni Ottanta in versione da bar.

**Missione 1**
*Livello 2*: L, cuore, K, cuore 3 volte, B, L
*Livello 3*: Q, O, M, cuore 3 volte, 1, H
*Livello 4*: P, S, 5, cuore, 7, cuore, B, 4
*Livello 5*: T, J, R, cuore, 7, cuore, 2, cuore
*Livello 6*: J, J, T, cuore, cuore, 7, L
*Boss Finale*: K, D, C, cuore, H, cuore, S, H

**Missione 2**
*Livello 1*: G, N, cuore, cuore, K, O, O, H
*Livello 2*: G, N, 1, cuore, 5, O, 8, J
*Livello 3*: X, 4, 3, cuore, 5, O, M, R
*Livello 4*: L, S, 5, cuore, 9, 1, 1, 4
*Livello 5*: D, N, 7, cuore, 9, 3, cuore, 7
*Livello 6*: X, N, 9, cuore, 9, 3, 3, 3
*Boss finale*: N, 8, C, cuore, K, 4, O, N

## ASTEROIDS

Ecco un gioco che ha letteralmente fatto la storia dei videogames. Per chi non lo sapesse, il vecchio Asteroids è stato uno dei primi giochi ad apparire con il suo cassone nei bar, e all'epoca mi aveva letteralmente prosciugato il portafoglio.

**Password per passare di livello:**
SPACEVAC
STARSBRN
WORMSIGN
INCOMING

**Per avere l'astronave Excalibur:**
Inserite PROJECTX come password

**Sorpresa!**
Inserite QRTREATR come password

**Menu dei Trucchi**
Inserite CHEATONX come password e premete Select durante il gioco per accedere al menu dei trucchi. Premete i tasti direzionali alto/basso per selezionare un livello e destra /sinistra per accedere a una zona.

Premete A per l'invincibilità!

A chi non piacciono questi simpaticissimi personaggi ? Io personalmente li adoro... Per chi avesse difficoltà con questo bellissimo gioco ecco un piccolo aiutino.

**Password per passare di livello:**
JTWKYTQBBKW
FWXCKJXGLWN
TNSLRYSJGWW
BXPGCFPYJWB
WSQLSWRBNRF
WSQJLTQFYWK
NPKYGBKTFWQ
XQRFJWRBTWP

## Batman: Chaos In Gotham

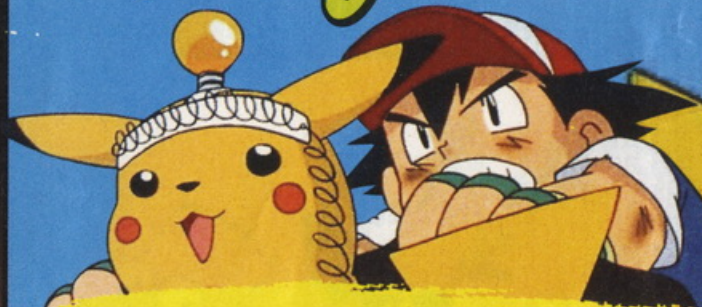
Anche l'intrepido Batman, nelle situazioni più difficili, è costretto a ricorrere ad alcuni trucchetti. Perché noi dovremmo essere da meno? Ecco le password per passare di livello:

**Livello 2:** :Batman, Batmobile, Batman, Batcycle
**Livello 3:** Batman, Batcycle, Batgirl, Batcycle
**Livello 4:** Batmobile, Batmobile, Batman, Batmobile
**Livello 5:** Batmobile, Batcycle, Batgirl, Batgirl
**Livello 6:** Batcycle, Batcycle, Batman, Batgirl
**Livello 7:** Batcycle, Batgirl, Batgirl, Batman
**Livello 8:** Batgirl, Batcycle, Batman, Batmobile
**Livello 9:** Batgirl, Batgirl, Batmobile, Batcycle

## La mummia: il ritorno

Ecco alcuni codici per questo gioco recensito nell'ultimo numero della vostra rivista preferita. (Quale? Ma Gameboy Planet! Che domande) Inserite questi codici come password per passare al livello successivo:

Livello 1: 71P 4KW
Livello 2: 8K3 71J
Livello 3: P3C 664
Livello 4: CXS ONO
Livello 5: 1NO F1N
Livello 6: 7B4 L6S
Livello 7: 814 8W4
Livello 8: TNM N5Q
Livello 9:HTS OZX
Livello 10: 1RD 10V
Livello Finale: T64 15P

# La guida completa a Pokémon Rosso/Blu

**Ash vi porta per mano verso la conclusione dell'avventura nelle versioni Rossa e Blu di Pokémon. Se siete arrivati fin qui senza aiuti, meritate sicuramente un bell'applauso!**

Ci eravamo lasciati alle porte della Silph Spa prima di recarci a Zafferanopoli per andare a trovare Sabrina; è giunto il momento di gettarsi nel rush finale, siete pronti?

Rhyhorn

## SILPH SPA

La Silph è caduta sotto il controllo di **Team Rocket**. Sconfiggeteli e arrivate al 4° piano; in totale sono **10** e si tratta forse dell'edificio più grande in assoluto; pensate: è addirittura più grande del Centro Commerciale di Azzurropoli!!! Andando a Sud Ovest vedrete un **Rocket** e una **mattonella di teletrasporto**. Sconfiggete il Rocket, andate sulla mattonella e, dall'8° piano, ritornate sulla mattonella dalla quale siete arrivati. Andate vicino al Rocket, quindi a Ovest e troverete l'**Apriporta**. Andate al 2° piano nella prima sala a Ovest, quindi andate sulla mattonella e arriverete quasi da **Giovanni**.

Nidorino

Ma c'è qualcuno che vi spia dietro l'angolo... Attenti! **Gary** è tornato e vi vuole sfidare... ancora una volta. Sconfiggetelo – dovrebbe esserci abituato - e se ne andrà dicendo che vuole sfidare i Superquattro eccetera, eccetera.... non badategli e proseguite. L'impiegato vi darà **Lapras**. È abbastanza debole (L15), ma se lo allenerete bene diventerà fortissimo! Ora andate sulla mattonella lì sotto... arriverete alla parte Ovest del 10° piano. Sconfiggete un Rocket davanti alla **porta** e arrivate da Giovanni. Per questo combattimento Giovanni userà: **Nidorino L35**, **Rhyhorn L40**, **Kangaskhan L43**, **Nidoqueen L44**. Se batterete Giovanni il presidente della Silph vi darà la Master Ball! Con questa Ball potrete prendere qualunque Pokémon: anche se ha tutte le energie al massimo, niente male! Visto che ne riceverete solo una, conservatela per il misterioso e fortissimo **Mewtwo**! Adesso uscite dalla Silph e andate alla palestra di **Sabrina**!

Kangaskhan

Nidoqueen

## ZAFFERANOPOLI (II)

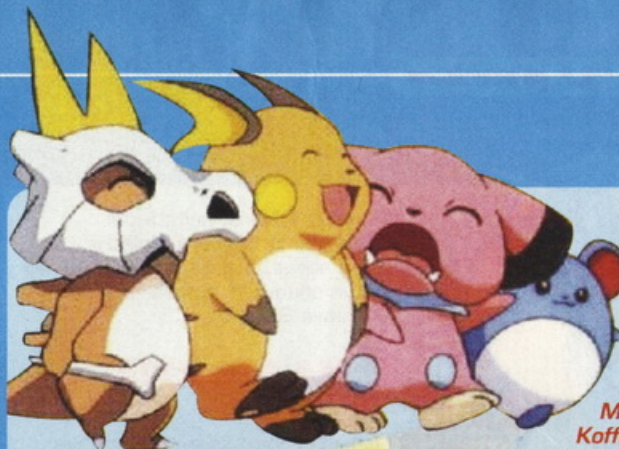
Entrate da Sabrina. Ci sono molte mattonelle, e ognuna vi ricondurrà a una stanza con un allenatore/allenatrice diversa. Il modo migliore se non volete lottare con questi ultimi è **non farsi vedere**. Se volete arrivare subito da Sabrina, andate sempre sulla mattonella davanti o dietro a quella da cui siete arrivati. Se passerete **a destra** o **a sinistra** retrocederete! La scheda di Sabrina è:

***Sabrina***
*Tipo Pokémon: Psico*
*Pokémon: **Kadabra** - L38, Mr. Mime - L37, **Venomoth** - L38, **Alakazam** - L43; Premi: Medaglia Palude, MT46 - Psico-Onda*

Dopo aver battuto Sabrina... andatevene a pesca!!!

Kadabra

Venomoth

Alakazam

## LAVANDONIA (II)

Andate al percorso **12** (a sud di Lavandonia) e potrete pescare moltissimo! Il sentiero è però bloccato da uno **Snorlax** addormentato... svegliatelo con il Poké Flauto e preparatevi a combattere! Avete 2 opportunità per catturare Snorlax, non lasciatevele sfuggire! Un modo sicuro per catturare Snorlax è farlo **addormentare** di nuovo (se non avete un Pokémon apposito si addormenterà da solo con l'attacco **Riposo**) e lanciargli una **Mega Ball / Ultra Ball**.
Attenzione: lanciategli la Ball appena si addormenta, più tardi potrebbe svegliarsi.
Dopo aver svegliato Snorlax andate sempre più a Sud. Incontrerete anche una **casetta** con il fratello del Guru Pescatore che vi regalerà il **Super Amo**. Continuate ad andare avanti, fino al percorso **13**.
Qui c'è una specie di **labirinto**... ci sono un sacco di allenatori che (prendetela in questo modo...) vi faranno aumentare il livello dei vostri Pokémon. Dopo essere usciti procedete per i percorsi **14** e **15**.
Questa è l'ultima parte del vostro cammino per arrivare a **Fucsiapoli**. Sconfiggete gli allenatori e... arrivateci!
**Nota**: al piano superiore della casa doganale c'è l'Assistente del Prof. Oak. Se avete catturato 50 Pokémon diversi vi darà **Distributore Esperienza** (Distrib. Esp.).

## FUCSIAPOLI

Nella casa a Sud Est vive un altro fratello del Guru Pescatore che vi regalerà l'**Amo Buono**. Poi c'è la Palestra!!! Il capo è **Koga**, che usa attacchi di Veleno e Soporiferi.
I Pokémon avvantaggiati sono quelli di tipo Terra e Psico. Non usate però Pokémon d'Erba e di Lotta!

Muk

Ecco la scheda di Koga: ***Koga*** *Tipo Pokémon: Veleno Pokémon: Koffing - L37,* ***Muk*** *- L39,* ***Koffing*** *- L37, Weezing - L43; Premi: Medaglia Anima, MT06 - Tossina*
Con la **MT06** (Tossina) avvelenerete l'avversario, e il danno inflitto dal veleno salirà a ogni turno. E adesso dirigete verso la...

Koffing

## ZONA SAFARI

L'ingresso costa £500, e insieme al biglietto vi daranno **30 Safari Ball**. Entrate pure perché, oltre a catturare molti Pokémon (avrete a disposizione sassi ed esche ma non potrete usare i vostri Pokémon) potrete trovare la **Casa Segreta** dove un tizio vi darà **MN03** (Surf) che vi serve per... surfare sull'acqua! Grazie a questa potrete raggiungere la **Centrale Elettrica**, l'**Isola Cannella**, le **Isole Spumarine** e molti altri luoghi altrimenti inaccessibili.
Potrete usare questa MN anche come attacco e sarà... super-efficace contro i Pokémon di roccia e di fuoco!
Potete trovare nel Safari: Nidoran M e F, Nidorino, Nidorina, Rhyhorn, Venonat, Exeggcute, Parasect, Scyther (solo V. Rossa), Pinsir (solo V. Blu), Chansey, Doduo, Kangaskhan, Tauros, Venomoth. Gli strumenti sono: Pepita, MT37, Pozione Max, Ricarica Totale, Carburante, MT40, Proteina, Revitalizzante Max, Pozione Max, Denti d'Oro, MT32.
Ma ora... entrate e passate alla **Zona 1** a Est dell'Ingresso. Entrate da qui per il passaggio in basso, salite la **scaletta** e uscite dalla scaletta a Ovest. Da qui passate per la scaletta a Nord e uscite dall'altra parte. Potete entrare nell'**Ostello** per chiacchierare con qualcuno. Quindi andate a NordOvest e arrivate alla **Zona 2**. Da qui salite sulla scaletta e arrivate a Sud Ovest e passate a Nord dei laghetti per arrivare all'**Ostello** a Nord Est. Da qui verso Ovest quindi a Sud e poi alla **Zona 3**. Giunti qui - la Zona 3 - andate a Ovest e arriverete alla **Casa Segreta**. Ah, dimenticavamo... lì vicino prendete i **Denti d'Oro**! Fatevi dare Surf dal tizio vicino e uscite dal Safari.

## FUCSIAPOLI (II)

Andate alla casa del Guardiano (detto **Slowpoke**) e dategli i Denti d'Oro. Lui vi darà in cambio MN04, **Forza**, con la quale potrete muovere i **massi** come quello lì di fianco. A proposito, tiratelo via... potrebbe esserci dietro una sorpresina...
Andate a Ovest per la **Pista Ciclabile** (percorsi 16, 17 e 18) e percorretela verso Nord. Al piano superiore della casa doganale, per andare alla Pista Ciclabile, c'è un **collezionista** che scambierebbe volentieri uno Slowbro con un Lickitung. È l'unica occasione per prendere **Lickitung**, quindi approfittatene!
Dopo essere saliti per la Pista Ciclabile (che vi porta ad Azzurropoli) andate vicino alla **casa**

doganale (prima, però, se non l'avete ancora fatto, svegliate il secondo Snorlax) e tagliate l'**alberello**. Passate per la parte superiore della casa doganale e dall'altra parte troverete 'qualcuno' che vi darà una MN02... cioé **Volo**. Con questa MN potrete volare in qualsiasi città dove siete già stati; comodo, vero? Tra l'altro, si tratta di una MN molto efficace anche nella lotta. Da Azzurropoli andate a Est e surfate vicino all'entrata del **Tunnelroccioso** ed entrerete nella...

## CENTRALE ELETTRICA

Nella Centrale Elettrica potete trovare Pikachu, Voltorb, Electrode, Magnemite, Magneton, Raichu (solo V. Blu), Electabuzz (solo V. Rossa) e il rarissimo Zapdos. Attenzione alle **sfere** per terra: molte sono strumenti, ma molte contengono Pokémon Ball come **Voltorb** ed **Electrode**! Per catturare il leggendario **Zapdos** alla fine usate la stessa procedura usata per lo Snorlax, con una piccola differenza... Zapdos è al livello 50!! Tornate quindi a...

Electrode

Zapdos

## FUCSIAPOLI (II)

...e da qui partite per le **Isole Spumarine** (Sud di Fucsiapoli). Siete al mare e quindi potrete farlo naturamente... surfando!

## ISOLE SPUMARINE

Qui potrete trovare: Seel, Dewgong, Slowpoke, Slowbro, **Psyduck**, **Golduck**, **Horsea**, **Seadra**, **Krabby**, Kingler, Zubat, Golbat, Shellder, Staryu... Articuno. Per arrivare al 2° **uccello leggendario** (di ghiaccio, stavolta, e al L50), Articuno, dovrete muovere i massi con Forza e farli cadere nelle **buche**. Così potrete deviare la corrente e arrivare a un'isoletta dove si trova **Articuno**.

Psyduck

Horsea

Per catturarlo seguite la stessa procedura usata per Zapdos e Snorlax. Adesso andate a **Biancavilla** e surfate a Sud (oppure dalle Isole Spumarine a Ovest) per arrivare all'...

Seadra

Krabby

## ISOLA CANNELLA

Dirigetevi immediatamente verso la **casa** (che è il Pokémon Lab dove si resuscitano i Pokémon) a Sud Ovest ed entrate nella 3ª stanza; chiedete allo scienziato di far resuscitare i Pokémon dal fossile di **Monteluna** e dall'**Ambra Antica**. Uscite dal Lab e tornatevi: lo scienziato vi darà **Aerodactyl** e **Kabuto** o **Omanyte**. Andate ora verso l'edificio distrutto a Nord Ovest.

## VILLA POKÉMON

Questo è il secondo laboratorio dell'Isola Cannella, dove hanno clonato Mew ed è nato Mewtwo. Ma Mewtwo è riuscito a distruggere il laboratorio ed è scappato. Meno male che l'altro laboratorio dove vengono clonati i Pokémon è ancora tutto intero! Per ora la storia di Mewtwo non vi interessa, dovete trovare la **chiave** per la palestra, che – guarda caso - è nascosta qui. Qui potete trovare dei Pokémon di fuoco e di veleno: Koffing, Weezing, Growlithe (solo V. Rossa), Grimer, Muk, Vulpix (solo V. Blu), Magmar (solo V. Blu), Ponyta. Andate al **2° piano** passando per la scala dal 1° piano a Nord, saltate dal passaggio in **basso a sinistra** vicino allo scienziato e arriverete al sotterraneo. Qui potrete prendere la **Chiave Segreta**.

Golduck

## ISOLA CANNELLA (II)

Adesso potete aprire la porta per la palestra di Blaine, che usa Pokémon di fuoco. Ogni tanto uscite per andare al **Centro Pokémon**: questa è una palestra-quiz, se volete cercare di schivare l'allenatore dovete rispondere giusto al quiz **a sinistra**.

***Blaine***
*Tipo Pokémon: Fuoco*
*Pokémon: Growlithe - L42, Ponyta - L40, Rapidash - L42, Arcanine - L47; Premi: Medaglia Vulcano, MT38 - Fuocobomba*

Ah, adesso dovete tornare a...

Arcanine

## SMERALDOPOLI (II)

Vi ricordate che non potevate entrare nella **palestra** di Smeraldopoli? Beh, adesso potete farlo!!! Ma non indovinerete mai chi è il capopalestra... Giovanni! Infatti siete riusciti a convincerlo a diventare onesto e così ha ripreso il suo vecchio lavoro di capopalestra. In questa veste vi darà la **Medaglia Terra**, ma prima dovrete ovviamente sconfiggerlo! Ecco la scheda di Giovanni (Pokémon di Terra):

***Giovanni***
*Tipo Pokémon: Terra*
*Pokémon: Rhyhorn - L45, Dugtrio - L42, Nidoqueen - L43, Nidoking - L45, Rhydon - L50; Premi: Medaglia Terra, MT27 - Abisso*

Ora che avete tutte le medaglie siete pronti per la **Lega**! Andate a Ovest di Smeraldopoli. Troverete un rompiscatole (provate a indovinare...), Gary, che vi sfiderà per dimostrare che è lui il migliore, come al

Nidoqueen

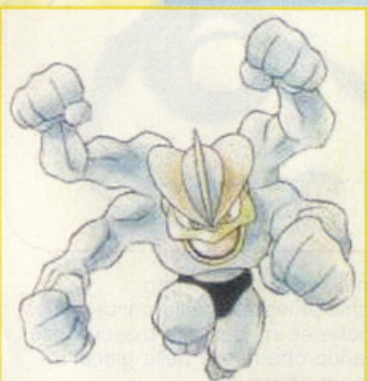
solito... Dategli una lezione e proseguite per i percorsi **22** e **23** fino ad arrivare all'Altopiano Blu. Fate vedere le Medaglie alle guardie ed entrate in...

## VIA VITTORIA

Qui portete prendere **Moltres**, il leggendario uccello di fuoco. Se volete catturarlo usate lo stesso metodo di Snorlax, Zapdos e Articuno. Un punto molto delicato da superare è quello del **1° piano**, dove non c'è il masso da spostare con Forza e da mettere sull'**interruttore**. Dovreste andare a Sud del 2° piano e spingere il **masso** dentro il buco. Poi scendere nel buco e metterlo sul famoso interruttore. Uscite e arrivate all'...

## ALTOPIANO BLU

Qui c'è un **Pokémon Center** e **PokéMarket** tutto in uno!! A Nord c'è il passaggio per arrivare dai Superquattro. Ognuno di questi è specializzato in un tipo diverso, quindi dovrete portare con voi Pokémon di vario tipo.

Raichu

Machamp

Dugtrio

La formazione ideale che abbiamo provato comprendeva: **Blastoise**, **Raichu**, **Machamp**, **Dugtrio**, **Flareon** e **Alakazam**. Entrate (ricordatevi che una volta entrati

Slowbro

non potete più uscire, quindi portatevi dietro tante **Pozioni Max**, **Ricarica Totale** e **Rivitalizzante** ) quindi... iniziate la sfida! Per facilitarvi il compito abbiamo inserito una sezione per ogni membro.

***Lorelei***
*Tipo Pokémon: Ghiaccio (e Acqua)*
*Pokémon: Dewgong - L54, Cloyster - L53, Slowbro - L54, Jynx - L56, Lapras - L56*
Per sconfiggere i Pokémon di Ghiaccio di Lorelei dovreste usare Pokémon di tipo Fuoco, Lotta, Roccia o Elettro. Attenzione però: quelli di Fuoco e di Roccia sono deboli contro l'Acqua e alcuni di questi Pokémon sono anche d'Acqua, quindi fate le vostre considerazioni oltre a usare molta attenzione...

Jynx

***Bruno***
*Tipo Pokémon: Lotta-Roccia*
*Pokémon: Onix - L53, Hitmonlee - L55, Hitmonchan - L55, Onix - L56, Machamp - L58*
Per sconfiggere Bruno usate Pokémon di tipo Psico, Volante o Erba.

***Agatha***
*Tipo Pokémon: Spettro-Veleno*
*Pokémon: Gengar - L56, Golbat - L56, Haunter - L55, Arbok - L58, Gengar - L60*
Gli **Spettri** sono quasi invincibili, ma dato che sono anche Veleno fate scendere un Pokémon di Terra che abbia l'attacco **Terremoto** o **Fossa**. Questi sono molto efficaci contro i Pokémon Velenosi. Se avete ancora problemi con gli spettri usate dei Pokémon di Fuoco, Acqua o Psico.

***Lance***
*Tipo Pokémon: Drago*
*Pokémon: Gyarados - L58, Dragonair - L56, Dragonair - L56, Aerodactyl - L60, Dragonite - L62*
Lance è il capo dei Superquattro ed è il più forte. I suoi Draghi sono quasi invincibili. Se avete a disposizione un Pokémon Psichico o Ghiaccio (con un attacco **Bora** dovreste essere a posto) usatelo subito: questa è l'unica debolezza dei Draghi.
Se avete battuto i

Aerodactyl

Superquattro, siete i Campioni della Lega! Cioè, lo sareste stati... Infatti, ancora una volta, c'è Gary!!! Mentre eravate in Via Vittoria lui aveva già battuto i Superquattro! I suoi Pokémon sono al L60 circa, quindi questa volta sarà davvero difficile sconfiggerlo! Ecco i suoi Pokémon:
Pidgeot - L61
Alakazam - L59
Rhydon - L61
... e gli altri tre variano a seconda del Pokémon scelto all'inizio da Gary:
Se aveva scelto **Bulbasaur** troverete:
Gyarados L61, Arcanine L63, Venusaur L65
Se aveva scelto **Charmander** troverete:
Exeggutor L61, Gyarados L63, Charizard L65
Se aveva scelto **Squirtle** troverete:
Arcanine L61, Exeggutor L63, Blastoise L65.
Una volta battuto Gary, sarete indiscutibilmente voi i Campioni della Lega!
Ma non è finita qui... Dopo essere stati accompagnati da Oak in **Sala d'Onore** e dopo aver fatto scorrere i Credits premete Start e continuate. Andate a **Celestopoli** (fate curare prima i vostri Pokémon) a Nord e andate a Ovest del ponte. Surfate e dopo un po' arriverete alla...

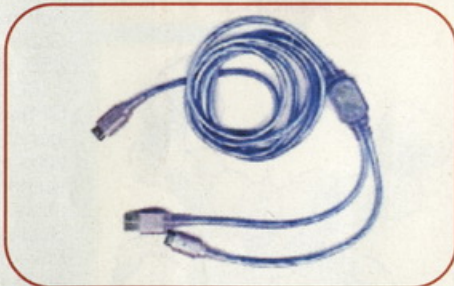
Onix

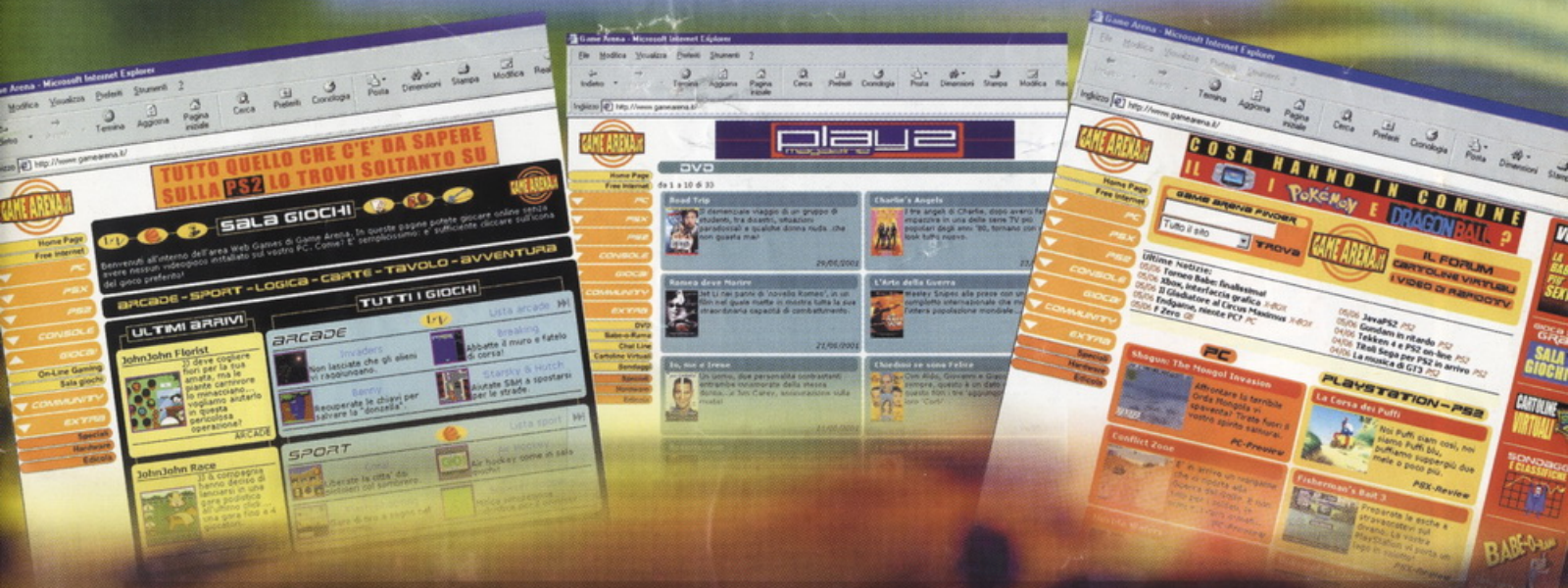
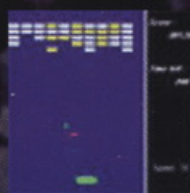
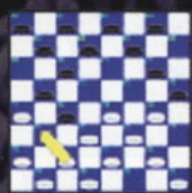
## GROTTA IGNOTA

Vi ricordate di **Mewtwo**, il Pokémon scappato dall'Isola Cannella? Beh, l'avete trovato, è qui!!! Nella Grotta Ignota potete trovare tantissimi Pokémon ad alto livello e anche molto rari: Dodrio, Venomoth, Kadabra, Rhydon, Marowak, Electrode, Chansey, Wigglytuff, Ditto, Hypno, Golbat, Parasect, Raichu, Arbok (solo V. Rossa), Sandslash (solo V. Blu), Magneton. Procedete in questo labirinto surfando e vi troverete davanti a Mewtwo!!! Mewtwo è un Pokémon Psichico al L70 e sarà difficilissimo catturarlo se non avete una **Master Ball**!!! Se non ne siete più in possesso, potreste provare ad addormentarlo, ridurlo a 3 o 4 PS e usare una Ultra Ball/Mega Ball.
Attenzione: se l'avete catturato la vostra avventura non è finita qui! Dovete ancora catturare i Pokémon che vi mancano per arrivare a **150**! Quando li avrete presi andate ad Azzuropoli alla sede della **Game Freak**, li vi daranno il **Diploma**!!!

# Stanchi di sentire gracchiare gli altoparlanti del vostro Gameboy? Trasformatelo in una radio!

## BOOM BOX BOY

La necessità è la madre di tutte le invenzioni! O almeno così dicono nei paesi anglosassoni; noi in Italia abbiamo un detto che dice più o meno la stessa cosa. Apparentemente qualcuno sentiva il bisogno di ascoltare la radio durante le partite con il suo Gameboy, e la **Pelican Accessori** ha pensato bene di venirgli incontro. Il **Boom Box Boy** è una simpatica periferica che si installa sulla sinistra del vostro Gameboy (nella porta **link cable**) trasformandolo in una vera e propria radio FM, con tanto di **cuffie** incluse. Il punto di forza è la sua assoluta **autonomia**, che vi permetterà di giocare e contemporaneamente ascoltare la radio; infatti non utilizza per funzionare nessun tasto del vostro Gameboy né tantomeno il display. Il funzionamento di questo gadget è semplicissimo e viene governato da **due** piccoli **pulsanti**: il primo serve per effettuare la **ricerca delle stazioni**, il secondo è un tasto di **reset** che vi permetterà di iniziare una nuova ricerca. La qualità della ricezione è ottima, considerando che non disponete di un'antenna e le cuffie in dotazione sono nel complesso di buona fattura.
Le uniche note dolenti riguardano il **consumo di energia**; infatti questo aggeggio si alimenta direttamente tramite le **pile** del vostro Gameboy, anche se il produttore assicura un consumo ridotto. Altro piccolo particolare è che non si possono memorizzare le **stazioni radio**, quindi ogni volta che spegnerete per qualsiasi motivo il vostro Gameboy dovrete effettuare una nuova ricerca. Non potrete inoltre utilizzare il **cavo di collegamento** per giocare insieme ai vostri amici, visto che questo apparecchio si installa nella porta link cable, anche se mi sembra trascurabile considerando che non è bello giocare insieme a un amico e contemporaneamente ascoltare la radio!
Nel complesso l'ho trovata un'idea davvero interessante; talvolta ci si dimentica di portare la radio in vacanza o durante piccoli viaggi: in questo modo avrete sempre la vostra radio personale e non rischierete di perdere le trasmissioni sportive della domenica (ammesso che vi piaccia il calcio!).
Consigliato agli amanti delle stranezze e delle cose apparentemente inutili... (che poi sono davvero inutili!).
Di sicuro qui in redazione lo compreranno tutti. Vero, Sogliola?

**Oltre alle dimensioni ridottissime, Boom Box Boy pesa anche poco, così potrete attaccarlo alla cintura tramite la vostra clip senza alcun problema!**

**Siete pronti per ascoltare le vostre stazioni preferite sul mitico GBC? Potreste anche aggiornarvi sui risultati delle partite di campionato...**

# IL MONDO DEI VIDEOGAMES
# È IN EDICOLA